tratado general de ajedrez

IV. estrategia superior

ROBERTO GRAU

A lo largo de mi carrera he tenido la oportunidad de comprobar cuan difícil resulta, incluso para los grandes maestros, transmitir de forma clara y penetrante los conocimientos adquiridos sin caer en la monotonía o en el exceso de tecnicismos. Comprobamos como algunos libros "modernos", llenos de variantes, carecen muchas veces de sustancia. Esto sucede porque están hechos a toda prisa, sin el cariño que todo autor debería sentir por su trabajo.

En esto no nos defraudó Grau: su tratado es genuino, auténtico y elaborado con esmero: en él nos muestra abiertamente su forma de entender el ajedrez. Un estilo literario atractivo, orden, método y una cuidadosa selección de los modelos hacen de esta obra una pieza intemporal, un clásico cuya lectura resulta no solo edificante sino amena, ya que el autor intercala entre las enseñanzas numerosos comentarios y consejos, relata anécdotas y aborda cuestiones polémicas, incluso diríamos filosóficas sobre el ajedrez. En este sentido hay que agradecer a Roberto Grau la honradez y valentía con que expone sus puntos de vista, razonando convenientemente ante el lector sus teorías y postulados.

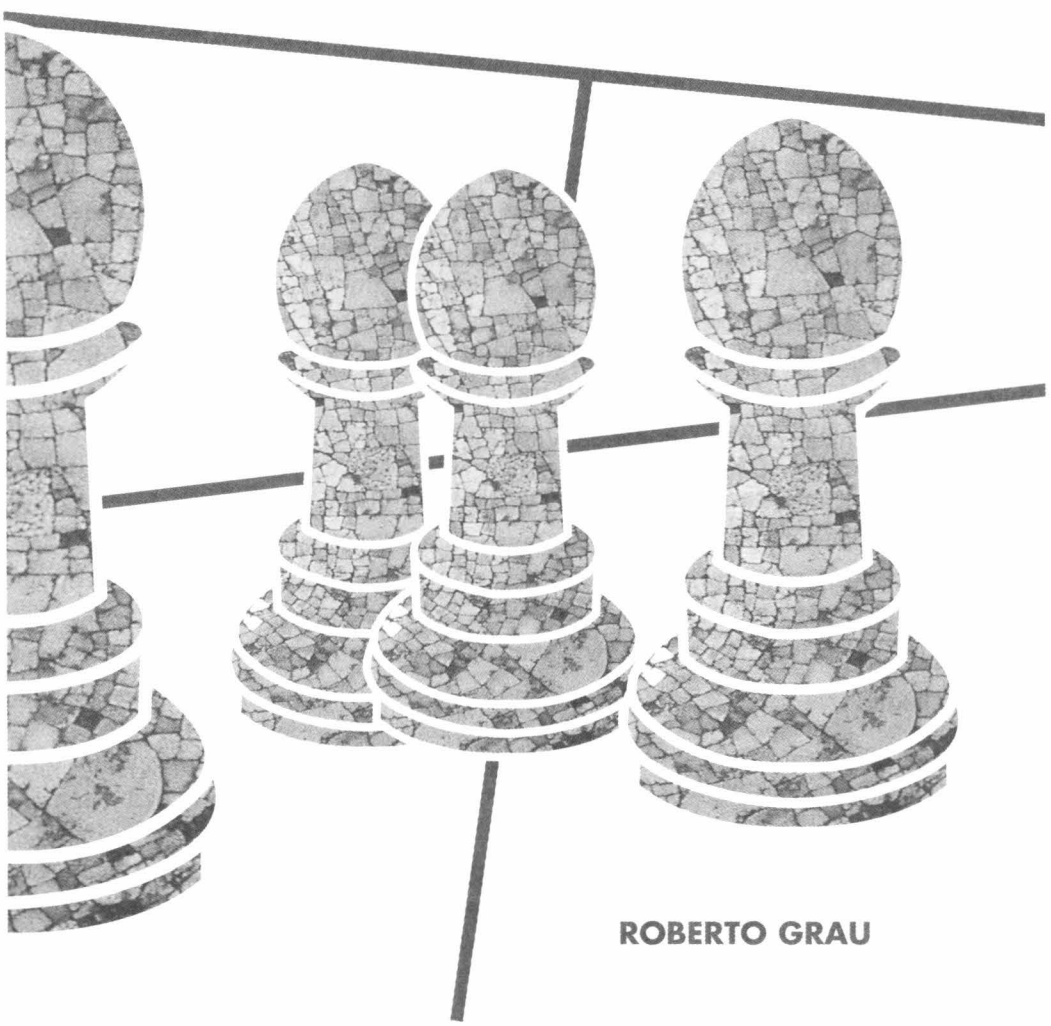
Hay que añadir que nos encontramos ante una obra que resulta interesante no solo para los principiantes sino incluso para los ajedrecistas más avanzados, ya que nos permite comprobar la evolución de la teoría del ajedrez, profundizar en el juego de los clásicos y en general ampliar nuestro conocimiento sobre la historia reciente de nuestro juego.

En definitiva, si aceptamos que jugar, disfrutar y aprender son las motivaciones básicas de todo ajedrecista, concluiremos que esta obra resultará medular para que los aficionados de cualquier nivel consigan estos objetivos.

Miguel Illescas

tratado general de ajedrez

IV. estrategia superior



ROBERTO GRAU

EDITORIAL LA CASA DEL AJEDREZ

Roberto G. Grau

Editorial La Casa del Ajedrez
Calle San Marcos, 41
Teléfono 91 521 2008 - Fax 91 531 3880
Madrid - 28004
Email: info@lacasadelajedrez.com
Dirección Internet: http://www.lacasadelajedrez.com

Supervisión Técnica: Daniel Elguezabal Varela
Dirección Editorial: Andrés Tijman Marcus
Transcripción y Maquetación: Gustavo Gonzalez Martín
Diseño de portada: Claudia Tijman

I.S.B.N.: Obra Completa 84-923612-5-5
I.S.B.N.: Tomo IV 84-923612-9-8

Depósito Legal: M-44354-2000

Impresión: Lettergraf S.L.
Impreso en España - Printed in Spain

Todos los derechos relativos a las mejoras técnicas incorporadas en ésta obra respecto del original quedan reservadas para la Editorial La Casa del Ajedrez. Queda prohibida su reproducción parcial o total.

¿Clásicos o modernos?

Los ilustres ajedrecistas de los años veinte, treinta y cuarenta, como Tarrasch, Capablanca, Nimzowich, Reti, Botvinnik, o Alekhine, nos han fascinado con sus partidas, con sus enseñanzas, con su forma de entender el ajedrez, con su inmenso legado. Ellos fueron hijos de un tiempo que hoy juzgamos incierto, caótico, aunque de una riqueza de ideas prodigiosa.

Una vez más, los genios parecen resistirse a ser encerrados en los estrechos límites de una definición. Sin embargo, un interrogante surge cuando pensamos en el papel que les ha correspondido representar en la historia del ajedrez. ¿Eran clásicos o modernos?

Estos Grandes Maestros completaron la labor iniciada por Philidor en las postrimerías del siglo XVIII: diseñar la geometría del juego que todavía hoy continúa vigente. Las novedades que se fueron incorporando durante el siglo XX no hubieran podido producirse sin sus enseñanzas.

Roberto Grau se nutrió de la luminosidad de los brillantes talentos de aquellos días. Con ellos compitió con absoluta sensatez y dignidad, y recogió de esa generación lúcida y atrevida las simientes del ajedrez de hoy.

La intensidad y la forma en que Grau comprendió el ajedrez ha dejado huella en muchas generaciones de amantes del juego, porque les proporcionó herramientas claras y concluyentes: las formas de organizar el pensamiento ajedrecístico, cómo operar los temas tácticos, cómo valorar las fuerzas propias y las del rival, cómo prever los finales, en definitiva, un sinnúmero de elementos que los Maestros repasan de forma automática antes de realizar cada jugada...Grau nos los desgrana en palabras, en diagramas, en conceptos.

Así, hoy los amantes del ajedrez, y quienes sienten curiosidad por conocerlo, pueden contar con las enseñanzas que ayer guiaron a las generaciones pasadas.

La presente obra está separada en cuatro tomos: 1. Rudimentos, 2. Táctica y Estrategia, 3. Conformaciones de peones y 4. Estrategia Superior.*

** El contenido del libro responde realmente a táctica y estrategia, aunque su denominación original era Estrategia.*

PRÓLOGO

Con este tomo damos por terminada la última etapa de Tratado General de Ajedrez. Creemos haber lanzado a la biografía de habla hispana el curso práctico más completo entre los asistentes, obra en la que hemos puesto la experiencia de treinta años de ajedrecistas y de veinte de periodista y de escritor. El volumen que ahora sale a la venta reúne los temas más complejos de la técnica del ajedrez en el medio juego, y se vincula íntimamente al tomo segundo, sobre Temas de combinación, y al tercero, sobre Conformación de peones, ya que de ambos surge el problema de la Estrategia Superior que ahora nos ocupa. Y los tres en realidad nacen del primer libro que publicamos sobre Rudimentos del juego, pues en todos ha dominado el sistema de razonamiento seguido en el trabajo inicial, que es la base de toda la obra.

El presente volumen contiene temas de singular importancia y algunos nuevos en la bibliografía ajedrecística. Se inicia con un estudio de las transformaciones de las amenazas, para demostrar cómo la partida maestra es la que se desliza de tema en tema, como una consecuencia lógica e hilvanada. Veremos como la ventaja en espacio en el planteo produce puntos fuertes, y éstos, peones pasados; que las columnas abiertas se diluyen en torres en séptima y de esta parte final nace la victoria impecable. Luego observaremos la lucha de caballo contra alfil, con algunas incursiones en el final teórico, pero al solo objeto de comprender el problema en la partida viva, que es lo que nos interesa, ya que es éste un libro sobre medio juego y prefinal.

Estudiaremos después la fuerza poderosa de ambos alfiles, secreto de la técnica de los grandes maestros, para observar cómo no es posible generalizar sobre los empates cuando hay alfiles de distinto color, e introducirnos más tarde en un tema cuya paternidad nos atribuimos: se trata nada menos que de probar que el alfil "malo" no es tan malo como la rutina y los viejos tratadistas afirman, y que, por el contrario, es una necesidad estratégica de gran número de planteos. Analizaremos más adelante la lucha típica de las casillas "d4" o "e4" ("d5" o "e5" en el caso de las negras) contra las columnas abiertas laterales, y finalmente observaremos la fuerza de las piezas centralizadas y poderosamente apoyadas, para estudiar la lucha táctica y estratégica de dos torres cambiadas por la dama, tema valioso y no debidamente analizado hasta el presente.

Al terminar el libro veremos la extraordinaria importancia que nace de los cambios de las damas, tema que tampoco ha merecido hasta ahora la debida atención, para dar remate a nuestra obra con un estudio de finales de torres y peones, que consideramos como un capítulo estratégico vinculado al medio juego, ya que en más del 70% de las partidas el problema estratégico de la simplificación está en considerar si el final de torres y peones a que se llega basta para ganar, es favorable, o por lo menos igual, para el bando que lo proyecta.

Este trabajo abarca desde la lucha típica de finales hasta la acción de las torres en la etapa intermedia del final, cuando hay muchos peones en el tablero, terreno sobre el cual la teoría no marcha, por cuanto es difícil encontrar las verdaderas matemáticas que son en realidad la esencia y base del estudio de los finales.

El libro comprende, pues, una incursión sobre aquellos finales típicamente estratégicos, o sea, los que acechan constantemente al ajedrecista en la partida viva. Con esto ponemos al alcance del ajedrecista estudioso la base de conocimientos necesarios para comprender el ajedrez de manera cabal, y, sobre todo, intentamos enseñarle a proceder en todos los casos por razonamientos, evitando la acumulación de variantes magramente explicadas, que hacen tan pesado y árido el aprendizaje del juego.

Confío aún en poder lanzar en el futuro a la venta dos nuevos libros razonados. Uno sobre ideas medulares de las aperturas, con una nueva y racional clasificación por temas

estratégicos, y no por nombres raros, y otro sobre finales, que será más que un acopio de novedades, ya que nada hay nuevo en esta etapa de la partida, una nueva forma de explicarlos para facilitar por medio de reglas el razonamiento del jugador, evitando los confusos análisis, tan difíciles de realizar como improductivos para la gran masa de aficionados.

Entretanto, aun cuando con algún retraso, he cumplido la promesa tantas veces reclamada por la afición de poner término al estudio sobre Estrategia, que la Editorial Sopena Argentina ha querido agregar a su ya magnífica Biblioteca de Ajedrez, que tuve el honor de inaugurar.

Roberto G. Grau

CAPÍTULO I

LA TRANSFORMACIÓN DE LAS AMENAZAS

La verdadera dificultad del ajedrez está en conocer el grado de trascendencia que para la gravitación completa de las partidas tienen las posiciones a crearse. Esto hace que las jugadas más intrascendentes en apariencia puedan tener importancia decisiva en el curso de las luchas, y brinda al juego acentuado interés, el cual surge de la dificultad que estas sutilezas técnicas presentan, aun para el jugador más experimentado.

Hemos dicho en varias oportunidades que el ajedrez no era ese monumento de complejidad que algunos jugadores vanidosos hacen suponer, e insistimos en lo mismo. Jugar al ajedrez es relativamente fácil, y jugar discretamente tampoco es una tarea de gigantes. Sólo hace falta cierta dedicación y bastante práctica. Ahora que esto no quiere decir, ni mucho menos, que las dificultades se vayan agotando cuando el ajedrecista avanza. Por el contrario, éstas se acentúan a medida que se sutiliza, y resulta así el hecho paradójico de que quien tiene más dificultad para jugar, como él aspira a hacerlo, es el jugador de primera fuerza, pues pretende a menudo imposibles: quiere agotar los análisis y trata de llegar a conclusiones definitivas por medio del examen minucioso de las posibilidades futuras y por el estudio de las jugadas y respuestas posibles, sin, de vez en cuando, hacer un examen de conciencia y considerar si su cerebro está en condiciones de realizar tarea tan extensa, sin riesgos de incurrir en errores de análisis muy graves.

EL AJEDRECISTA DEBE DEDUCIR SIN ANÁLISIS PROFUNDOS

Es por esto que siempre hemos sostenido que el jugador debe, dentro de lo posible, desechar el sistema analítico para adoptar el sistema deductivo.

Debe, sobre todo durante el medio juego y en la apertura, creer menos en la verdad matemática –porque en realidad es ésta muy difícil desnudar- y conformarse con la verdad lógica, que siempre resulta más accesible y posee la virtud de fomentar la deducción.

Es claro que este sistema deductivo resulta más peligroso, pero lo cierto es que de esta suerte la intuición juega un papel mucho más importante, y la imaginación halla menos trabas.

Si el ajedrez fuera un juego matemático, sería por cierto mucho más aburrido que en lo presente. La posibilidad de que quien razone con más lógica pueda superar a quien analice mejor, o que aun quien esté mejor inspirado supere al de más lógica en muchas oportunidades, hace de este juego un tan delicioso como intrascendente arte, y le asegura perpetua juventud.

LA TRANSFORMACIÓN DE LAS AMENAZAS

Por eso seguiremos navegando en el agradable mar de la lógica, para entrar en zonas un poco más complejas. Veremos ahora cómo se avaloran ciertas posiciones y cómo se transforman las amenazas. Observaremos cómo deficiencias aparentemente insignificantes van acentuándose en el transcurso de la lucha, y, a la manera de una bola de mercurio, van agigantando su importancia, derivando en males muy graves.

Pero esto es fácil de reducir, en la mayoría de las ocasiones, a principios de lógica clara y bonita, y trataremos de hacerlo para facilitar la tarea del jugador bisoño, y aun de muchos que creen no serlo porque actúan en categorías pomposamente llamadas superiores. Bien sabemos que hay muchos ajedrecistas que saben muy poco de ajedrez. Juegan "de oído", y por cierto que lo hacen bien.

MAGNÍFICO EJEMPLO

Muchos son los ejemplos que se podrían mostrar, pero pocas partidas tan expresivas en

este sentido como esa obra de arte que produjo José Raúl Capablanca en el torneo de Nueva York de 1927, cuando venció a Aarón Nimzowich, en la primera rueda del importante certamen.
En ella, el entonces campeón del mundo descubre el hilo sutil de la desventaja del adversario, lo atrapa, y poco a poco va apoderándose por medio de él de toda la partida. Y una vez más veremos cómo aquello de "a pequeñas causas grandes defectos" tiene un gran significado, cuando el encargado de explotar los errores juega con maestría.

Gambito de Dama (D30)
Nueva York, 1927
Blancas: A. Nimzowich
Negras: J. R. Capablanca

1.c4 ♘f6 2.♘f3 e6 3.d4 d5

Luego de haber iniciado la partida con la Apertura Inglesa, y haber seguido con la Zukertort, Nimzowich vuelve a las "aguas mansas" del Gambito de Dama. Su propósito de complicar mucho la partida frente a Capablanca no ha prosperado, como fruto, sin duda, del gran respeto que tenía por el maestro cubano.

4.e3

Y no sólo Nimzowich no complica la lucha, sino que adopta la maniobra más prudente que puede escogerse en el Gambito de Dama. Bloquea su alfil dama, como en algunas variantes de la defensa Eslava, para llevar la partida por vías estratégicas.

4...♗e7 5.♘bd2 0-0 6.♗d3 c5!

En la Defensa Eslava se efectúa contra esta construcción estratégica de las blancas la jugada ...c5, en dos tiempos. Ahora, con un tiempo de ventaja, debe ser mucho más fuerte y ya podría asegurarse que las negras tienen la iniciativa.
Por regla general, *en la apertura del peón dama, cuando el caballo blanco se ha situado en "d2", la jugada ...c5 es muy fuerte.* La razón es clara, ya que se especula con el hecho de que el caballo, desde ese sector, no vulnera el cuadro "d5" y la debilidad del peón "d" negro, apoyado sólo por un peón, no puede ser aprovechada.

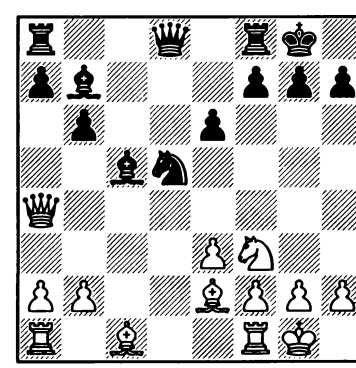
7.dxc5 ♘a6!

Como derivado del planteo defectuoso de las blancas, las negras han logrado dominar el centro. Ahora el caballo dama entrará a cooperar en la fiscalización del cuadro "e4" en colaboración con el caballo de "f6".

8.0-0 ♘xc5 9.♗e2

Obsérvese cómo, también en esta partida, se ha hecho sentir la desventaja que significa tener una pieza carente de apoyo. Las blancas han debido perder un tiempo con el alfil y las negras siguen acumulando pequeñas ventajas.

9...b6 10.cxd5 ♘xd5 11.♘b3 ♗b7 12.♘xc5 ♗xc5 13.♕a4



COMIENZA A ELABORARSE LA VICTORIA

Estamos en el momento culminante de la partida y el más difícil de todos. En ajedrez, la dificultad está, precisamente, en saber cuándo ha llegado el momento de iniciar los planes de acción decisivos. Analícese someramente la posición, y si el aficionado razona con claridad hallará una desproporción en el desarrollo de las piezas. Verá que las negras tienen dos

tiempos de ventaja, pues han movilizado todas sus piezas y les toca jugar, y que, en cambio, el blanco tiene aún el alfil dama sin desarrollar. Y habremos puesto el dedo en la llaga.
La verdadera desproporción estratégica y la única razón que puede permitir la victoria al negro, sin necesidad de que algún error providencial del rival le ayude, es la situación de ese alfil que desvincula a las torres. Hecho tanto más importante cuando existen dos columnas abiertas: la "c" y la "d", por las cuales, si las blancas no se apresuran, se filtrarán las piezas negras. Tenemos atrapado, pues, el plan, y el problema se nos presenta más fácil: ¿que jugada puede impedir que el alfil dama se coloque en "d2"? Pues simplemente:

13...♕f6!

Que tiene la virtud de atacar el peón "b que el alfil de "c1" apoya, y a la vez dar juego a las torres, sacar la dama de la columna "d" -donde podría ser atacada por la torre rey enemiga- y asimismo tomar el cuadro "e5" para evitar que eventualmente el caballo blanco se llegue a ese sector, para seguir con ♗f3 o ♘d7, eliminando el valioso alfil de "c5".

14.♗a6

ALFIL BUENO CONTRA ALFIL MALO

Nimzowich juega con gran lógica. Eliminará ahora el poderoso alfil dama negro, sin duda el más fuerte de los dos que posee Capablanca, por la presión que ejerce sobre el enroque; pero, para lograr esto, a su vez cambia su mejor alfil, *que es siempre el que corre por cuadros de distinto color que los que ocupan los peones del propio bando.* Ahora nuevos temas entrarán en la sinfonía de amenazas que gesta Capablanca. Al dominio del punto "b2", y la consiguiente anulación transitoria del alfil rival, se unirá la debilidad del cuadro "d3", que se conjugará con la anterior si en ese punto se pone un caballo que también ataque el punto "b2".

14...♗xa6 15.♕xa6 ♘b4!

EL CONCEPTO MAGISTRAL DE CAPABLANCA PARA SIMPLIFICAR

Alekhine sostiene en el libro sobre el torneo de Nueva York que 15...♖fd8 es más fuerte. Pero se olvidó que Capablanca tenía conceptos diferentes sobre la simplificación. El maestro cubano, que hizo su secreto en ajedrez de la habilidad para simplificar las posiciones con toda oportunidad, sostuvo en su libro "Fundamentos del Ajedrez" que cuando se posee una ventaja hay que cambiar todas las piezas accesorias de la lucha. En la posición del texto, la verdadera desproporción estratégica está entre la fuerte acción del alfil negro y la paupérrima del alfil dama blanco. Se agrega a esto, pero como derivado de lo mismo, que esa situación da a las torres negras una movilidad mucho más grande. Pues entonces nada interesa si el caballo que se situará en "d3" puede ser cambiado, pues, por el contrario, eso está de acuerdo con el concepto "capablanquino" -como diría Tartakower- del ajedrez.

16.♕e2 ♖fd8 17.a3 ♘d3 18.♘e1

Es necesario eliminar a toda costa el caballo de "d3". Y esto es precisamente lo que desea Capablanca, que, como experto cirujano, lo que quiere es localizar claramente el cáncer del juego enemigo. *Hay que limpiar de hojarasca las posiciones*; éste vendría a ser en buen romance el secreto de la simplificación que tantos triunfos le brindó a Capablanca.

18...♘xe1 19.♖xe1 ♖ac8

Y LA LUCHA SE CONCRETA

Las negras han logrado todo su plan. Obsérvese cómo la lucha ha quedado reducida a las piezas en que hay desequilibrio estratégico, y que, entretanto, el alfil dama blanco está inmovilizado, con la consiguiente dificultad para las blancas, que ven divorciada la acción de sus torres. Ambas torres negras dominan las columnas abiertas, la dama sigue con su acción a la distancia, inmovilizando el juego enemigo, y el alfil negro fija el peón "e3",

pues éste no debe avanzar mientras subsista la presión sobre el punto "f2", por la razón de que desde "e3" paraliza la acción del alfil adversario.

20.♖b1

Nimzowich logra por fin iniciar una maniobra para poder avanzar el peón "b" y liberar su alfil, pero los recursos del maestro Capablanca se ponen nuevamente en evidencia.

20...♕e5

Esta jugada significa una transformación de las amenazas. Ahora las negras tienen que permitir el avance del peón "b", pero tratan de sacar el máximo provecho de su ventaja posicional y transformar el dominio de las columnas en torres en séptima (segunda).

21.g3

Si 21.b4 ♗d6 22.g3 ♕e4, con posición muy ventajosa por la amenaza de ...♕xb1, ...♖c2 y ...♕f5. Si 21.♗d2, sacando de una vez el ominoso alfil de su ridícula situación, seguiría 21...♗d6 22.g3 ♖c2 23.♕d3 ♖xb2 24.♗c3 ♖xb1 25.♗xe5 ♖xe1+ 26.♔g2 ♗e7, con final muy favorable, y ganador, según Capablanca y Alekhine. Probablemente seguiría, si 27.♕a6 ♗c5 28.♕xa7 h6, y luego ...♖e2–♖dd2, etcétera.

LA MANIOBRA TÁCTICA

21...♕d5!

El secreto de la maniobra. La dama negra coopera con la torre en la fiscalización de la columna "d" y el alfil blanco sigue sin tener acción, pues no puede situarse por vía "d2" en "c3".

22.b4

Por fin.

22...♗f8 23.♗b2 ♕a2!

Las blancas han logrado movilizar su alfil, pero a cambio de ceder las dos columnas abiertas al negro. La jugada del texto tiende a impedir la réplica ♗d4 por la presión que la dama ejerce sobre el peón de "a3". Prepara, además, la réplica ...a5 para hacer del peón "a3" un buen punto de ataque.

24.♖a1

Pero lo que en realidad deseaba Capablanca, dentro de todo el "bluff" de su amenaza, era que las blancas realizaran este movimiento, que le ha de permitir entrar con sus torres en la séptima (segunda) línea. Obsérvese con que maestría y suavidad las amenazas se han ido transformando de pequeñas debilidades en planes típicos de victoria.

24...♕b3

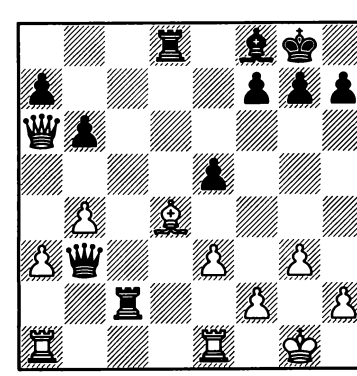
Esta jugada habría sido mala entes, por ♗xg7, atacando la dama con la torre en "b1".

25.♗d4

Obstruyendo de esta forma una de las columnas abiertas.

25...♖c2 26.♕a6 e5!

LA "DEBACLE"



Sacrificio típico de peón, que permite a las negras colocar ambas torres en séptima (segunda) línea.

Esta partida está ya, estratégicamente, definida.
Faltan sólo detalles tácticos, pero esto es accesorio para el tema que estamos tratando. Las piezas negras han invadido el juego adversario y las torres en séptima ganan siempre, cuando no hay algún contraataque, lo que es poco frecuente si el rey está bien resguardado.

27.♗xe5 ♖dd2 28.♕b7

Si 28.♖f1 ♕xe3!, y si 29.fxe3 ♖g2+ y mate en dos jugadas.

28...♖xf2 29.g4 ♕e6 30.♗g3 ♖xh2! 31.♕f3

El cubano Capablanca sigue jugando con la máxima energía. Las blancas podrían ya abandonar, pues si juegan 31.♗xh2 seguiría 31...♕xg4+ 32.♔h1 ♕h3, con mate inevitable.

31...♖hg2+ 32.♕xg2 ♖xg2+ 33.♔xg2 ♕xg4 34.♖ad1 h5 35.♖d4 ♕g5 36.♔h2 a5 37.♖e2 axb4 38.axb4 ♗e7 39.♖e4 ♗f6 40.♖f2 ♕d5 41.♖e8+ ♔h7

Las blancas abandonaron después de suspender la partida, ante la desproporción de material y de posición.
Es éste un magnífico modelo del juego de Capablanca en la época en que realmente era el mejor ajedrecista del mundo.
En él se ve cómo un pequeño detalle basta para que, progresivamente, las amenazas aumenten y se transformen en temas típicos de victoria.

I.- CÓMO SE EMPALMAN LAS AMENAZAS

Un solo ejemplo es poco para mostrar hasta qué punto están vinculadas las maniobras en ajedrez y cómo la más insignificante deficiencia táctica que ofrezca una posición suele producir verdaderos planes estratégicos que van acentuando su eficiencia, progresivamente.

La partida muestra también que es mejor asumir la ofensiva que mantenerse a la defensiva en ajedrez. El ataque se reduce generalmente en mayor agilidad con las piezas, y es habitualmente un derivado de la ventaja en espacio. Como es natural, las piezas del bando atacante tienen un radio de acción mayor y pueden colocarse en situaciones más cómodas que las del bando atacado, y esto necesariamente debe permitir llegar a situaciones ventajosas en el final.
Por otra parte, cuando un jugador que ataca se equivoca, generalmente sólo pierde la iniciativa, pero cuando un jugador que se defiende incurre en un error, entonces el mal suele no tener remedio.
Pero mejor es que este tema lo dejemos para ser considerado en toda su amplitud en alguna otra oportunidad, y comentemos ahora la partida de Capablanca y Blanco, jugada por aquél en los albores de su vida ajedrecista. La disputó en el torneo de La Habana de 1913, más o menos en la fecha de su primera visita a la Argentina.
En el comentario que sobre esta partida hace Cheron, la divide en tres fases distintas, que reproducimos por juzgarlas de interés.
Dice así el notable teórico francés:

Primera etapa.- Las blancas inician un ataque que las negras no logran neutralizar sin dejar de crear una debilidad en su frente de peones.

Segunda etapa.- El ataque es rechazado, pero las blancas reagrupan sus piezas y las concentran sobre la debilidad que ellas han creado en el juego negro. Las piezas del segundo jugador son reducidas poco a poco a la defensa y comienzan a verse atacadas de parálisis progresiva.

Tercera etapa.- Las piezas negras están por competo inmovilizadas. Las blancas preparan entonces la ruptura definitiva del frente adversario, merced a la superior movilidad de sus piezas, y realizan la maniobra antes que las negras dispongan del tiempo necesario para coordinar las fuerza de que disponen para resistirse.

LA GRAN CREACIÓN DE CAPABLANCA

El detalle de la partida, en el que haremos una síntesis de los análisis que publicaron Capablanca en "Chess Fundamentals" y Cheron en su libro, y a los que agregaremos lo que a nosotros nos sugiere la lucha para adaptarla al tema que estamos tratando, será mucho más expresivo que toda la explicación anterior.
Veamos:

Defensa Francesa (C10)
La Habana, 1913
Blancas: J. R. Capablanca
Negras: R. Blanco Estera

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4

Es ésta una de las variantes más sólidas con que cuenta el negro en la Defensa Francesa, pero tiene el defecto de brindar al blanco un tema estratégico desde el planteo. En este caso hay ya una idea a desarrollar, que es la explotación del punto fuerte que el cuadro "e5" ofrece. Pero como es nuestra norma hacer afirmaciones y fundarlas, estableceremos ahora que debe considerarse punto fuerte toda aquella casilla del tablero que puede ser un eficaz lugar para colocar una pieza con poco riesgo de ser desalojada por peones adversarios.
Además, en este caso se acentúa el hecho, porque la casilla "e5" está precisamente en una columna abierta que dominarán las torres y la dama blancas, y delante de "e5" hay un peón adversario. Esta posición típica acentúa la importancia de la posesión de ese punto, ya que las negras no pueden jugar cómodamente ...f6 sin debilitar el peón de "e6". Eso puede hacerse cuando el adversario tiene un peón en la columna que se va a debilitar, pues éste sirve de barrera para sus propias piezas, pero nunca cuando el peón sin apoyo queda en una columna abierta.

En consecuencia, *punto fuerte en el planteo es toda casilla que se halle delante de un peón adversario, en una columna abierta.*

4.♘xe4 ♘d7 5.♘f3 ♘gf6 6.♘xf6+ ♘xf6 7.♘e5

Y EL PUNTO "e5" CAYÓ

Y ya se consumó la primera maniobra tendiente a apoderarse del punto en cuestión. Sin duda las negras debieron jugar, en vez de 6...♘xf6, 6...gxf6, para llevar el peón al dominio del punto "e5" e impedir que ese cuadro fuera un centro de operaciones adversario. Pero temieron sin duda aislar el peón "h", doblarse los peones y tener luego dificultades para enrocarse largo. Esto sucedía en 1913, pero ahora la técnica ha probado que *quien está con alguna inferioridad debe buscar la complicación, pues de ella surgen las contrachances*, y que esto es más eficaz que una resistencia pasiva y normal, que generalmente se transforma en una lenta agonía, o permite un angustioso empate. Ahora se juega un ajedrez más ambicioso, aun cuando menos armónico.
La jugada de Capablanca tiene, además, el propósito de evitar el desarrollo del alfil dama por vía "b7", pues si 7...b6 seguiría 8.♕f3 u 8.♗b5+. Técnicamente la jugada choca con el principio elemental de que no debe moverse dos veces la misma pieza en los planteos, antes que hayan sido puestas en acción las demás piezas menores que se hallan en su casilla inicial. Pero en este caso la excepción es aceptable, por el propósito que persigue de restarle una maniobra de desahogo al rival. Maniobra muy importante, porque es casualmente el alfil dama encerrado el verdadero cáncer en germen de la posición negra.

7...♗d6 8.♕f3 c6

LOS PELIGROS DE LA RUTINA

Esta jugada rutinaria, que se anticipa a un eventual jaque del alfil en "b5", es un error estratégico que gravitará poderosamente en el transcurso de la partida. Encierra el alfil dama, pues coloca otro peón en casilla blanca, lo que ha de restarle movimiento, y sólo tiene el propósito de amenazar 9...♗xe5, seguido de

10...♕a5+, amenaza que es fácil de neutralizar. Lo más enérgico era 8...c5, vulnerando la base de apoyo del caballo de "e5". En cambio, sería malo 8...♗xe5, porque si bien se elimina al poderoso caballo, se cede el alfil más valioso y queda una casilla muy débil en "d6", así como una diagonal muy promisoria para el blanco ("a3-f8"), que puede ser ocupada eventualmente por el alfil.

9.c3 0-0 10.♗g5 ♗e7

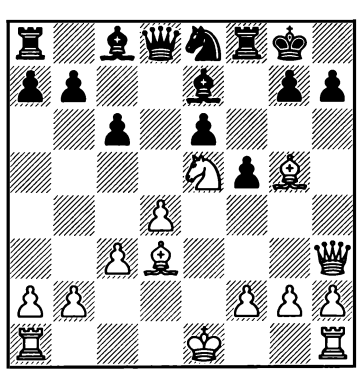
La necesidad de hacer este movimiento, que entraña una grave pérdida de tiempo y significa además la consolidación automática del caballo blanco de la casilla "e5", muestra hasta qué punto ha sido falsa la defensa pasiva de las negras.

11.♗d3 ♘e8

La situación de las negras no ofrece aún otra debilidad que la del alfil encerrado y la posesión del cuadro "e5" por parte de las blancas. Pero la ventaja en espacio, transformada en iniciativa, está por dar sus primeros frutos. Las blancas amenazaban ♕h3, con fuerte ataque. Si las negras siguieran con ...g6, entonces quedarían muy débiles los cuadros negros del enroque, y seguirían engendrándose debilidades.

12.♕h3 f5

EL FINAL DEL PRIMER ACTO



Terminó la primera etapa de la lucha. Capablanca no ha buscado otra cosa que provocar esta jugada, que si bien neutraliza la ofensiva blanca, crea ya un mal endémico en la posición negra, que se propagará más tarde a toda la partida: el peón "e6" y la casilla que está delante, actualmente ocupada por un caballo.
Ahora, una vez logrado, por medio de la amenaza de mate, crear la verdadera debilidad del juego negro, Capablanca simplifica la lucha, cambia el alfil adversario, encargado de cuidar los cuadros negros que tanto necesitarán su acción, y comienza la segunda etapa que mencionó Cheron, y nosotros reproducimos: concentración de fuerzas sobre el punto "e6".

13.♗xe7 ♕xe7 14.0-0 ♖f6 15.♖fe1 ♘d6 16.♖e2 ♗d7 17.♖ae1 ♖e8 18.c4 ♘f7

Ingeniosa trampa con la cual el negro pretende zafarse de su incómoda posición. Aparentemente entrega un peón, pero, de caer éste, las negras lograrían el desahogo que buscan. Si 19.♘xd7 ♕xd7 20.♗xf5 ♘g5 21.♕g4 ♖xf5 22.h4 h5 23.♕xf5 exf5 24.♖xe8+ ♔h7 25.hxg5 ♕xd4, etcétera.
Pero se ha llegado, según Cheron, a una de las posiciones típicas en las que, si bien es posible prevenir una línea de ataque, ha de facilitarse la realización de otras. En buen romance, las piezas negras, por la escasez de espacio en que deben actuar, se entorpecen entre sí y no tienen la agilidad necesaria como para neutralizar todas las amenazas que sobre la desventurada columna "e" se ciernen.

19.d5!

Y EL EQUILIBRIO SE ROMPE

Rompiendo el equilibrio. Capablanca ha llegado al límite de sus preparativos y ahora transformará el peón débil en dominio de columna para valorizar de esta suerte sus torres y explotar la situación de la dama negra delante de la torre, que está contra el principio que aconseja *no colocar las piezas de mayor valor delante de las de menor valor, porque se anula la eficacia de estas últimas.*

19...♘xe5

Mejor que 19...cxd5, pues esto daría la casilla "c4" al alfil blanco.

20.♖xe5 g6 21.♕h4 ♔g7 22.♕d4

Ingenioso pase de la dama al centro del tablero.

22...c5

Forzado, a causa de la amenaza ♕xa7 y dxe6, especulando con la situación de la torre de "f6", que está "impresionada" por la dama.

23.♕c3 b6

Las negras se deciden a entregar el peón: dado lo penoso que resulta sostenerlo, tratan de simplificar la posición y buscar por esta vía un mayor equilibrio. Además, quieren que sean las blancas las que se preocupen en sostener el peón aislado.

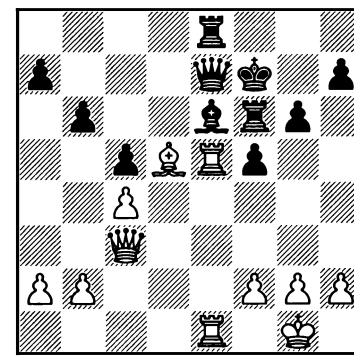
24.dxe6 ♗c8 25.♗e2!

La maniobra maestra. Todas las piezas mayores blancas coinciden en la acción sobre la columna "e", pues hasta la dama, por su presión sobre el rey, que se halla en la gran diagonal, es muy eficaz. Falta colocar el alfil en el punto más fuerte que le brinda el tablero. ¿Cuál es? Fácil le será al aficionado observar que la casilla "d5" ha de ser un bastión magnífico para esa pieza. Y para lograrlo no dudan las blancas en devolver a su vez el peón.

25...♗xe6 26.♗f3 ♔f7 27.♗d5

EL FIN DEL DRAMA

Y entramos en la tercera etapa de la lucha. La pequeña debilidad inicial se ha transformado en una parálisis absoluta de las piezas negras, que están agrupadas, y que sólo de esta manera se pueden sostener. Las blancas ahora van a poner la dama en "h6", para seguir luego con h4, bloquear los peones que protegen al rey e iniciar más tarde la ofensiva decisiva, una vez que se le quiten todas las posibilidades de huida al ejército negro, que está casi copado.



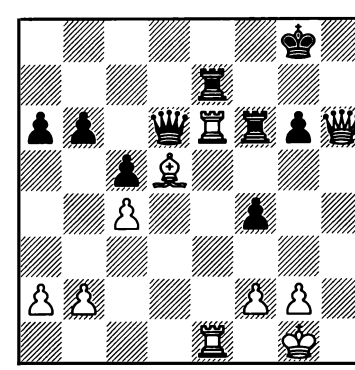
27...♕d6 28.♕e3 ♖e7

Si 28...f4 29.♕h3 h5 30.♕h4 ♖e7 31.♕g5 ♔g7 32.h4 ♕d7 33.g3 fxg3 34.f4, y las negras no tendrían ninguna jugada para neutralizar la amenaza f5 y, finalmente, en el momento oportuno, ♖xe6, que desmorona de una vez la resistencia adversaria.

29.♕h6 ♔g8

Para evitar que lo ataquen por la retaguardia.

30.h4 a6 31.h5 f4 32.hxg6 hxg6 33.♖xe6



Y las negras abandonan.

Se observa ahora una de las maniobras de sacrificio típicas en estas posiciones de bloqueo y piezas clavadas. Capablanca sacrifica

calidad, para explotar más tarde la situación de la torre de "f6", que pasará a "e6", y quedará inutilizada para apoyar el peón de "g6" por la acción del alfil blanco. Por ejemplo: 33...♖exe6 34.♖xe6 ♖xe6 35.♕xg6+, ganando la torre y la partida.
Es esta producción de Capablanca un ejemplo acabado de cómo una pequeña debilidad, aparentemente sin importancia, resiente toda la construcción estratégica de una partida. Hay un principio mecánico, que dice: "toda armazón es tan sólida como el más débil de sus tornillos", y esto es un símil perfecto para el tema que hemos esbozado.

OBRA DE ARTE TÉCNICA

No son habitualmente los torneos por equipos los más a propósito para producir un ajedrez de muy alta calidad. Se juega a razón de 20 movimientos por hora en lugar de 16, como sucede en los concursos individuales, y la necesidad de esforzarse para sumar puntos del equipo hace que a menudo se deba buscar la victoria por el peligroso camino del "bluff" táctico. Pero es también natural que en la enorme suma de partidas efectuadas abunden las de gran valor técnico. Muchas, en materia de planteos, dejaron un saldo apreciable para la bibliografía y renovaron el concepto sobre determinadas líneas de juego. Otras han enriquecido la teoría de los finales y dieron tema al comentario abundante en adjetivos.

UNA PARTIDA MAGNÍFICA

Pero no son éstas precisamente las partidas de valor medular y las que significan una clase acabada de estrategia. Hay otras menos aparatosas, pero de más delicada estructura, y sin duda entre ellas pocas han sido más categóricas en materia de técnica que la que me ganó el campeón de Letonia, Petrov.
La partida comenzó con el peón dama y las negras lograron un buen planteo. Omitieron más tarde una jugada para mantener el equilibrio central, y esto permitió a Petrov asegurarse una neta ventaja en espacio en el ala dama, para presionar en este sector y realizar un verdadero tejido estratégico hasta lograr una victoria merecida e impecable. La partida fue así:

Gambito de Dama (D06)
Buenos Aires, 1939
Blancas: V. Petrov
Negras: R. G. Grau

1.d4 d5 2.♘f3

El viejo problema sobre la mayor o menor bondad de la jugada del texto en comparación con 2.c4 está en vías de quedar disipado. La técnica moderna reconoce que este último movimiento tiene mayor caudal de iniciativa y restringe en alto grado las posibles réplicas del negro. Contra la jugada adoptada por Petrov, el negro puede ensayar diversas variantes, que no son posibles si se juega inmediatamente c4. Es verdad que esas variantes, como son, por ejemplo, la Defensa Chigorin y el desarrollo del alfil dama a "f5", como sucede en la partida del texto, están lejos de haber demostrado su bondad indiscutible, pero también es cierto que hay que conocerlas en todos sus detalles.
La agresión lateral por medio de peones es, en realidad, la base de la estrategia moderna en ajedrez, y aun en los planteos tiene una lógica indudable. Pero el movimiento del texto es, a pesar de todo esto, tan efectivo como el más agresivo basado en el avance del peón "c".

2...♗f5

Esta jugada sólo es posible realizarla en segunda movida, cuando el adversario no puede replicar en seguida ♕b3. Ahora el blanco, para atacar al peón "b" negro, debe primero avanzar el peón "c", lo que da el tiempo necesario al negro para contrarrestar ese plan.

3.c4 e6 4.♕b3 ♘c6 5.♗d2 ♖b8

Las negras construirán una posición de piezas en el ala dama que ha de asegurarlas contra toda tentativa de explotar la debilidad creada por el antinatural desarrollo del alfil a "f5".

6.e3 a6

Necesario para evitar la maniobra cxd5 seguido de ♗b5, que daría neta ventaja posicional al blanco. Ahora el ala dama negra es por el momento inexpugnable.

7.♗d3 ♗xd3 8.♕xd3 ♘b4 9.♗xb4

Lo mejor. Malo sería retornar a "b3" con la dama, pues si 9.♕b3 seguiría 9...dxc4 10.♕xc4 ♕d5 11.♕xd5 (no 11.♕xc7, a causa de 11...♗d6, seguido, si 12.♕c3, de 12...♘f6 y ...♘e4) 11...exd5, con cómoda igualdad.

9...♗xb4+ 10.♘bd2 ♘f6 11.0-0 0-0

EL PRIMER ERROR... Y DEFINITIVO

Un error técnico grave. Las negras han logrado un planteo cómodo y quizá preferible. La jugada justa era mantener el "statu quo" central mediante la agresión lateral al peón más avanzado del centro blanco. O sea jugar 11...c5. También era mejor que la del texto, pero inferior a ...c5, la retirada del alfil a "e7". Ahora, Petrov bloqueará el ala dama mediante el avance del peón "c" y se asegurará un dominio estratégico apreciable en ese sector, que en vano las negras intentarán balancear con la amenaza de una ruptura central.

12.c5 ♗xd2

Se amenazaba ♘b3, seguido de a3.

13.♘xd2 c6 14.f4 ♘d7 15.b4 f5

La maniobra más natural 15...f6, para seguir con ...e5, no era buena por la réplica 16.e4.

16.a4 ♕c7 17.♖fc1

Muy sutil. Las negras quieren jugar ...♖a8 para luego avanzar ...b6 y quebrar un poco la presión en ese sector. Pero la torre en "c1", al vulnerar la columna "c", anula ese plan, ya que la debilidad del peón "c6" sería en ese caso muy fuerte, pues no habría tiempo de seguir con ...c5.

17...♖a8 18.b5 ♖fb8 19.♘f3

Las blancas dominan en el ala dama y han evitado la maniobra niveladora basada en ...b6. Además, no corren ningún riesgo en el centro, y al colocar el caballo en "f3" inutilizan el caballo negro de "d7", que no puede abandonar la custodia del punto "e5".

19...axb5 20.axb5 ♕d8

Las negras preparan la simplificación en el flanco dama mediante ...cxb5, seguido de ...b6. No temen b6, por creer que la ventaja minúscula de la columna abierta no bastará para ganar, ya que el bloqueo de peones asigna aparentes perspectivas de tablas. Petrov demuestra cómo se gana una posición de este tipo.

21.b6

Necesaria por la amenaza 21...♖a5, seguido de ...♖ba8, pasando la columna "a" al poder del segundo jugador.

21...♖xa1

Quizá esto facilite la tarea de las blancas, pero éstas amenazaban seguir con ♖a7, con ventaja decisiva.

22.♖xa1 h6 23.♖a7 ♔f7

EXPLICACIÓN MAGISTRAL

Las negras se han hecho el siguiente razonamiento: mi adversario puede atacar el peón de "b7" sólo con dos piezas y puedo defenderlo también con dos. Por lo tanto no hay aparentemente ningún peligro. Pero se han olvidado de algo muy importante y es que el citado peón que las blancas pueden atacar con la torre en "a7" y un caballo en "a5", sólo puede ser sostenido con la torre y la dama. Queda entonces al blanco libre su dama para actuar y

a las negras sólo el caballo. Y como éste no podrá parar todas las entradas de la dama sin grandes debilidades, en determinado momento será factible un sacrificio en "b7", que desmoronará la resistencia negra. "Debo ganar -dijo Petrov en esta posición a un ajedrecista argentino que miraba la partida y creía que ésta debía ser tablas- porque tengo una dama muy activa contra un caballo de Grau, que tropieza con la angustia de falta de espacio para moverse". Y este concepto magistral de la posición tuvo pronto clara evidencia.

24.♕e2 g6 25.♘d2 ♘f6 26.♘b3 ♔e8 27.♘a5 ♕c8 28.♕a2 ♘d7

Única para evitar la combinación 29.♘xb7, seguido, si 29...♖xb7, de 30.♖xb7 ♕xb7 31.♕a7, ganando. Ahora el blanco llevará sus baterías al ala del rey para obligar a que el caballo, que desde "d7" aún puede sostener la posición, deba radiarse de esa situación para sostener otros sectores.

29.♕f2 ♘f6

Única ante la formidable amenaza de ♕h4, ya que si 29...♔f7 30.♕h4 h5 31.♕g5 ♘f6 32.♕h6, y las negras están en la típica posición de "zugzwang". A cualquier jugada que hagan, pierden, al menos, un peón y la partida.

30.♕h4 ♘g8

Ahora las blancas han logrado poner al caballo en una situación precaria y realizan una finísima maniobra para dejarlo definitivamente en esa situación.

31.g4 ♔f7 32.g5 h5

Y ahora, una vez resuelto el problema del caballo e inutilizado en la fiscalización del cuadro "b8", Petrov lleva su dama nuevamente al ala dama para finiquitar la combinación ganadora.

33.♕f2 ♔e8 34.♕a2 ♘e7 35.♘xb7!

La combinación que ha estado latente durante toda la partida se efectúa ahora, cuando el negro no tiene ya defensa.

35...♖xb7 36.♖xb7

Las negras abandonaron.

Fue un caso interesante de transformación de amenazas. Primero dominio del ala dama con 12.c5. Luego, bloqueo central con 19.♘f3. Posteriormente, la columna "a" abierta se transforma en peón débil en "b7" después de 21.b6, y luego piezas activas contra piezas trabadas (comentario de la jugada 23ª). Finalmente, bloqueo en el ala rey para evitar "contrachances", para terminar con el típico sacrificio en el punto "b7", basado en la ventaja de espacio.

II.- LOS PUNTOS DE COINCIDENCIA DE LAS PIEZAS

Veamos un tema de vital importancia en el tratamiento de la estrategia del ajedrez: hasta qué punto la armonización de los esfuerzos de las piezas da lugar a partidas maestras, y cómo el tratar que la acción de las fuerzas se conjugue en un determinado sector del tablero, resulta de notable resultado para quien lo efectúa.

El ajedrez es una de las maneras que ha hallado el hombre para divertirse honestamente mediante ese magnífico compresor que es la inteligencia, para que en realidad quien juegue logre en toda su amplitud gustar de las satisfacciones artísticas que el juego debe proporcionar, debe tratar, no ya simplemente de mover las piezas e inflarse de dicha cada vez que mediante un lance más o menos feliz logra dar mate o ganar una pieza a su rival, sino de desarrollar una idea en toda la partida y llevarla al triunfo.

Es ésta, por cierto, la médula misma del ajedrez, ya que en esto y en la vida lo que realmente tiene valor no es el accidente feliz de ser agraciado por la lotería, sino el triunfo por medio de un plan de trabajo paciente y bien elaborado.

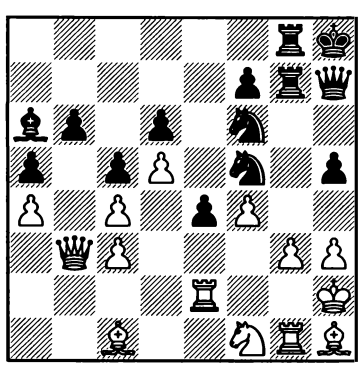
PROBLEMA PÚRAMENTE TÁCTICO

Lo que mostraremos ahora, más que un problema estratégico, es un problema táctico. Hay partidas que en realidad se inician y se definen simplemente por métodos tácticos. No es posible hacer estrategia en las guerrillas, pues estrategia en ajedrez y en la guerra es el complejo de una serie de acciones tácticas que se desarrollan en distintos frentes, pero que tienen una idea estratégica, que son distintos eslabones de un mismo plan.

Veremos cómo de la unión coordinada de varias piezas surgen ideas, y mostraremos cómo el aficionado rápidamente puede hallar planes posibles al observar cuál es el punto en que se conjuga la acción de sus piezas.

Observaremos partidas en las que la amenaza es directa, y más adelante estudiaremos este tema con algunas complicaciones, pues se tratará de casillas vinculadas, o sea, puntos en los que la amenaza es más directa.

EJEMPLO DE NIMZOWICH



En una partida disputada por los maestros Johner y Nimzowich, durante el torneo de Dresde, de 1926, se llegó a la posición del anterior diagrama. Es evidente que las negras están mejor, por el dominio de la columna "g", y especialmente porque han logrado que todas sus piezas coincidan en la agresión que sobre el monarca blanco se está gestando.

Ahora bien, ¿cuál es el punto realmente débil de la posición blanca? A primera vista la casilla "g3", ya que está atacada por tres piezas: dos torres y un caballo; pero en realidad hay un punto aún más débil, que es el de "g4", que está atacado por cuatro piezas: dos torres, un caballo y un peón. Hemos, pues, descubierto el punto de coincidencia de las piezas negras, y veremos cómo se las ingenia Nimzowich para ganar.

La última jugada de las blancas fue 31.♖e2 (esta torre fue a esa casilla desde "a2"). De haber jugado 31.♗d2, habría continuado 31...♖g6 (para seguir con ...♕g7) 32.♗e1 ♘g4+ (sacrificando la pieza en el punto crítico de la posición) 33.hxg4 hxg4+ 34.♔g2 ♗xc4! 35.♕xc4 e3!!, ganando. La partida siguió así:

31...♘h4 32.♖e3

Si 32.♘d2 ♗c8 33.♘xe4 ♕f5 34.♘f2 ♕xh3+ 35.♘xh3 ♘g4 (la casilla crítica) mate.

32...♗c8! 33.♕c2 ♗xh3!

Nimzowich ha realizado una notable maniobra para acabar de debilitar el punto "g4", que es su verdadero objetivo estratégico.

34.♗xe4

Si 34.♔xh3 ♕f5+ 35.♔h2 ♘g4+, y mate en dos jugadas.

34...♗f5 35.♗xf5 ♘xf5 36.♖e2 h4 37.♖gg2 hxg3+ 38.♔g1 ♕h3 39.♘e3 ♘h4 40.♔f1 ♖e8!

Y las blancas abandonaron.

La partida no se ha definido precisamente por la ubicación física de una pieza en "g4", pero alrededor de las amenazas que por esa causa se cernieron, las negras han ganado magistralmente.

Este tema se produce con mayor frecuencia en aquellas posiciones en las que una torre y un alfil convergen en su acción. Por ejemplo una torre en "g1" y un alfil en "b2" unen su acción, geométricamente, tendiendo una raya con la imaginación en el punto "g7". Una torre

en séptima o en "f1" une su acción a la de un alfil situado en la diagonal a2-g8, en la casilla "f7", y éste es, por esta causa, un lugar donde pueden hacerse fuertes los que poseen esos elementos.

ALARDE TÉCNICO DE CAPABLANCA

Veamos una magnífica partida de Capablanca, en la que se explota este tema y en la que ya se vislumbra el de las casillas vinculadas, que trataremos ampliamente después.

Apertura Española (C66)
Nueva York, 1918
Blancas: J. R. Capablanca
Negras: Fonaroff

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 ♘f6 4.0-0 d6 5.d4 ♗d7 6.♘c3 ♗e7 7.♖e1

En este momento de la partida se pueden observar casillas fuertes que poseen las blancas, casualmente porque sobre ellas actúan varias piezas enemigas, cuyas acciones coinciden. Por ejemplo, e peón de "e5", atacado por el caballo y el peón, y sobre el que ejerce la torre de "e1" una acción indirecta, y mucho más acentuadamente el cuadro "d5", en el que actúan, por distintas vías, el peón "e", el caballo dama, y presionará la dama una vez que el negro cambie ...exd4.

7...exd4

En este momento, de intentar el segundo jugador resistirse a la presión blanca que hace imperioso este cambio y jugar 7...0-0, se produciría la famosa "trampa de Tarrasch", que el notable maestro alemán creó en su partida contra Marco, jugada en el torneo de Dresde, en 1892.
Esta es así: 7...0-0 8.♗xc6 ♗xc6 9.dxe5 dxe5 10.♕xd8 ♖axd8 (lo mejor) 11.♘xe5 ♗xe4 12.♘xe4! ♘xe4 13.♘d3 f5 14.f3 ♗c5+ 15.♘xc5 ♘xc5 16.♗g5, y las blancas ganan por lo menos calidad gracias a la amenaza ♗e7. Estas jugadas son casi forzadas.

8.♘xd4 ♘xd4 9.♕xd4 ♗xb5 10.♘xb5 0-0 11.♕c3

Capablanca tiende sus redes. Colocará la torre en "d1" para desde ese sector vulnerar el punto "d5" y de manera indirecta, pero efectiva, el peón "d6".
Además comienza a concebir una magnífica ubicación para su caballo, porque conoce profundamente la armonía de las casillas vinculadas. En este caso, al haber desaparecido el alfil dama negro, los cuadros blancos son débiles y esto hace que el campeón cubano maniobre con el caballo por casillas relacionadas entre sí estratégicamente, como es la red de ♘d4-f5-d6 o ♘d4-h6-f7.
Este tipo de maniobras orientadas por el norte de presionar todo ese complejo de cuadros es característico en muchas partidas de ajedrez y ha dado ocasión a multitud de juegos brillantes. Es, sin duda, la maniobra de caballo más típica o por lo menos tanto como la que nace de ♘f3-g5-e6 o ♘f3-g5-f7. Esta segunda trayectoria de los caballos y la que nace en las aperturas del peón dama: ♘bd2-c4-e5, y la de ♘c3-e4-c5 son casi, podríamos afirmar, la base medular de la estrategia agresiva del caballo, en ajedrez.
A estos puntos engarzados entre sí, es a lo que nosotros llamamos casillas vinculadas, que en realidad vendrían a ser, en estrategia militar, las vías corrientes de comunicación entre cada uno de los puntos fuertes del ataque.

11...c6

Triste necesidad de esta apertura y este tipo de posiciones. La presión sobre el punto "d5" obliga a fiscalizarlo con el peón "c" para dar, además, movilidad a la dama y que las torres puedan maniobrar en cooperación, pero esto debilita el peón "d6". Capablanca, que quiere llevar su caballo a "f5", necesita que el peón esté débil para poder maniobrar con libertad con su caballo por toda la red de casillas vinculadas.

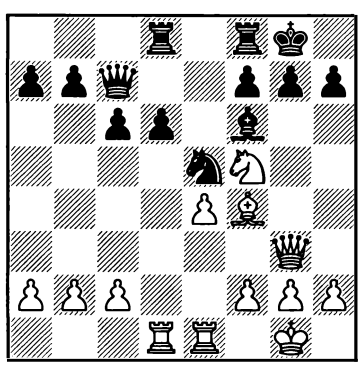
12.♘d4 ♘d7 13.♘f5!

Se siente la ausencia del alfil dama negro. Muchas partidas se pierden por estos cambios aparentemente intrascendentes de piezas.

13...♗f6 14.♕g3 ♘e5 15.♗f4 ♕c7 16.♖ad1 ♖ad8

CASILLAS CONJUGADAS

Ésta es la posición que queríamos mostrar. Luego de lo que hemos dicho, fácil será a cualquier jugador saber cuál es en realidad el punto en que coincide la acción de las piezas. Se observa que cuatro piezas blancas se conjugan sobre el punto "d6" y que sólo el caballo de "e5" se opone, como un débil paragolpe, a la acción de dos de ellas. Se verá, además, que el punto de apoyo del caballo es desgraciadamente para el negro el débil peón de "d6", y el plan de acción surge con meridiana claridad aun cuando tácticamente sea magnífico.



17.♖xd6!

Una vez emplazadas armónicamente las piezas, Capablanca, que sabe los recursos que surgen del dominio de casillas vinculadas, especialmente la red "f5-d6-f7", remata la lucha de forma magnífica. Veremos cómo al final el tema de las piezas sobrecargadas entra también a danzar en esta notable armonía de planes tácticos elementales, que Capablanca eleva a la categoría de combinación de primera agua, por la pureza con que los ejecuta.

17...♖xd6 18.♗xe5 ♖d1

Único recurso posible, aparentemente salvador.
No era posible, en cambio, 18...♗xe5, debido a la réplica 19.♕xe5, atacando la torre y amenazando al mismo tiempo mate en "g7". Nuevamente el caballo abriendo sus amenazas como una red. Tampoco era bueno 18...♕a5 por 19.♗c3 ♗xc3 20.bxc3 ♖g6 21.♘e7+, etcétera.

19.♖xd1 ♗xe5

Y ahora parece que las negras hubieran salvado todos los obstáculos, pero surge pujante el tema de las casillas vinculadas y el de las piezas sobrecargadas. Veremos cómo lo evidencia Capablanca.

20.♘h6+ ♔h8 21.♕xe5!

Nuevo sacrificio que especula con la acción del caballo sobre el escaque "f7", que si bien aparentemente está defendido por la torre negra de "f8", en realidad no lo está, ya que esa torre se halla sobrecargada en la defensa de ese punto y en la fiscalización de la octava línea para evitar el mate con la torre adversaria, y bien sabemos que una pieza que desempeña dos funciones, en realidad no realiza ninguna.

21...♕xe5 22.♘xf7+

Las negras abandonaron.
El caballo ha recorrido toda la red de casillas vinculadas: d4-f5-h6 y f7, para decidir la partida por medio de esa maniobra, de elegante manera. Ahora las blancas quedarán con una pieza de ventaja.

III.- LAS CASILLAS VINCULADAS

Seguiremos tratando uno de los temas fundamentales de la técnica del plan en el ajedrez. Es la dificultad que existe en deducir cuál es el punto fuerte del tablero, el motivo estratégico de la partida y la ejecución de una serie de maniobras que coinciden en la orientación medular de la lucha.

El ajedrecista, por medio de una serie de detalles que hemos esbozado al correr de estos volúmenes, debe saber deducir sobre las posiciones que ante su vista se presenten.

Ahora veremos con cuánta sencillez un jugador puede saber cuál es el punto más débil de la posición enemiga en aquellas comunes situaciones en que el rival no ha incurrido en ninguna debilidad. Hemos visto ya que, a través del jugoso tema del punto de coincidencia de la acción de las piezas, se pueden elaborar muchas victorias. Sabemos que este famoso punto de coincidencia es aquella casilla, dentro del juego adversario, en la que se cruza la acción de las piezas de un mismo bando. Por ejemplo, el cuadro "d6", cuando se posee la torre en la columna "d", un alfil en "f4", o cualquier otro cuadro de esa diagonal, la dama en "a3", o "b4", o "c5", un caballo en "f5" y otro en "c4".

Si se colocan todas estas piezas sobre un tablero vacío, se verá que todas ellas dominan la casilla "d6", y que si se trazara una serie de líneas geométricas en el tablero, en ese punto se formaría un nudo de unión entre las posibles jugadas de todas las piezas blancas.

La casilla "d6" adquiere así una jerarquía especial, pues es, no sólo el punto central de la presión de las fuerzas blancas, sino que ella es la que vincula todas las fuerzas de ese bando. En este tipo de posiciones generalmente el adversario, para evitar que se apoderen de punto tan valioso y de manera tan sólida, ya que la fuerza que en él se sitúa estará muy apoyada, coloca sus fuerzas de modo que domine a su vez ese punto, y esto deja trazado el plan de juego. Ganará la partida quien triunfe en el propósito de sostener o rechazar ese cuadro, y alrededor del mismo girarán los acontecimientos posteriores de la lucha.

EL AJEDREZ CLÁSICO

Ejemplo vivo de esto nos lo daban las partidas clásicas de fines del siglo XIX y principios del XX. En la época moderna, generalmente los jugadores, antes de iniciar la defensa de un punto, consideran si es posible hacerlo, y habitualmente buscan "contrachances" en otro sector. Las partidas no tienen un solo plan como las antiguas, sino que cada bando traza su propia línea de juego, y esto hace que sean más dinámicas, más peligrosas, más difíciles de conducir, que por esta misma causa haya más errores, y que la armonía deliciosa pero simple del ajedrez clásico, que aún imperó hasta aproximadamente 1925, haya debido ceder plaza a un juego más lujurioso de ideas, donde la habilidad táctica se eleva a la máxima potencia.

CÓMO VENCIÓ PILLSBURY A TARRASCH

Estudiaremos ahora una partida monumental desde el punto de vista del plan, jugada por Harry Nelson Pillsbury, el genial maestro de la Unión, frente al Dr. Siegbert Tarrasch, el teorizador mayor que ha tenido el ajedrez. Veremos, a través de ella, cómo el tema del punto de coincidencia de las piezas se eleva a la categoría de una sinfonía, por la riqueza de su orquestación.

Gambito de Dama (D55)
Hastings, 1895
Blancas: H. N. Pillsbury
Negras: S. Tarrasch

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗e7 5.♘f3 ♘bd7 6.♖c1

Hasta la jugada quinta de las negras la partida es igual al 80% de las modernas. Se observa que en este terreno poco de nuevo ha surgido. La única diferencia es que ahora se juega 6.e3, antes de ♖c1, sin que, por cierto, pueda afirmarse que sea mucho mejor.

6...0-0 7.e3 b6

Las blancas, por transposición de jugadas, llegaron a la posición más usual de la Ortodoxa, que aun ahora se considera lo más satisfactorio para el primer jugador. La jugada de las negras fue durante muchos años considerada la verdadera forma de poner en juego el

alfil dama y sufrió un serio traspié luego del match Lasker-Capablanca, no tanto por lo que pasó en la quinta partida de ese cotejo, sino por lo que mostraron los análisis que a raíz de la misma se efectuaron. Tiene el defecto de dejar débil el cuadro "f5", porque el alfil al ir a "b7" -una vez que el peón negro de "e6" pase, por ejemplo, a "d5"- dejará de fiscalizar esa magnífica base de operaciones para el blanco. Pero sin duda es jugable si antes el negro tiene la precaución de efectuar 7...dxc4.

8.cxd5!

La explicación lógica de la situación de pieza sobrecargada que la jugada 7...b6 le creó al alfil de dama negro. Ahora este alfil se ve en el dilema de ir a "b7" -que es lo lógico- y dejar librada la casilla "f5" a su propia suerte, o quedarse en la diagonal que ahora ocupa y dejar el cuadro "c6" a merced del rival. Opta Tarrasch por lo primero, y surge la parte inicial del plan, de manera pujante.

8...exd5 9.♗d3 ♗b7 10.0-0 c5 11.♖e1

Esta jugada quizá no sea la mejor. Ya en aquella época provocó sus polémicas, pues se entendía que la torre era muy necesaria en "f1". En una partida posterior Pillsbury siguió con 11.♗b1, y el analista Hoffer sugería ♗f5. Steinitz, en cambio, indicó como lo mejor 11.dxc5, para evitar que las negras logran preponderancia en el ala de la dama*.

11...c4 12.♗b1 a6 13.♘e5 b5 14.f4

Iniciando el plan sobre el ala del rey.

14...♖e8 15.♕f3 ♘f8

LA SUERTE ESTÁ ECHADA

La partida entra en su primer acto. Las blancas están mejor en el ala rey y las negras en el flanco de dama, por lo que significa el peón de más. Las blancas disponen de un punto fuerte, que es el cuadro "f5", y las negras de otro, que es el cuadro "e4", pues en ambos hay mayor número de piezas que atacan que piezas que apoyan. El ala del rey negro está muy bien apoyada por los dos caballos y el alfil. El blanco necesita reforzar su ofensiva, y con este plan, perfectamente delineado, sigue la lucha con:

16.♘e2 ♘e4 17.♗xe7 ♖xe7 18.♗xe4 dxe4 19.♕g3

La posición se ha simplificado y es aún una incógnita, pero se puede resolver con lógica. Las blancas han cambiado su dos alfiles, pero la situación cerrada de la posición hace que este cambio, generalmente inferior, no sea muy criticable. Además de pasar el peón negro de "d5" a "e4", el peón blanco de "e3" ha quedado automáticamente guarnecido. Por otra parte, el peón de "c4" carece de apoyo para avanzar rápidamente. Existe, además, la amenaza de f5, y si para evitarla las negras juegan ...f5, seguiría ♕g5 y ♘g3, y por otra parte, el caballo de "e5" estará consolidado en esa excelente posición. Las blancas siguen, pues, conservando la ventaja inicial.

19...f6 20.♘g4 ♔h8

No 20...f5, por 21.♘h6+.

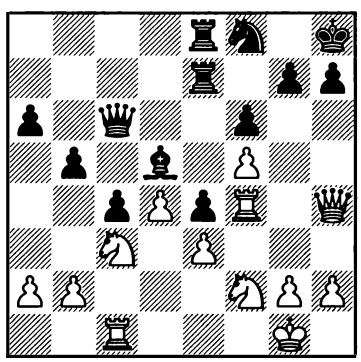
21.f5! ♕d7 22.♖f1 ♖d8 23.♖f4 ♕d6 24.♕h4 ♖de8 25.♘c3 ♗d5 26.♘f2 ♕c6

COMIENZA A MOSTRARSE EL PLAN

Vemos un característico tema de plan. Todas las piezas de ambos bandos convergen su acción sobre el punto "e4". Está atacado el peón aislado de ese cuadro por cuatro piezas y apoyado por otras cuatro. Pero la verdadera diferencia es que, mientras el blanco, a la vez que ataca el peón, prepara sus piezas para

* En la actualidad se considera mejor 11.♗f5 ♖e8 (11...c4 12.♘e5 g6 13.♗b1 ♖e8 14.f4 con ventaja, Kuligowski-Radulov, Yugoslavia 1979) 12.♕c2 g6 13.♗h3 ♘e4 14.♗xe7 ♕xe7 15.♗xd7 ♕xd7 16.dxc5 bxc5 17.♘xe4 dxe4 18.♘d2 ♖e5 19.♖fd1 ♕g4 20.h3 ♕h4 21.♘c4 con clara ventaja, Gligoric-Bobotsov, Venecia 1971.

vulnerar el ala rey del adversario, el negro poco puede hacer en este sector y debe resignarse a una esporádica maniobra en el ala dama, que no debe bastar. Complica esta situación del negro, para quien estudie un rato la posición, la pasiva acción de su caballo y la de su alfil, reducido a desempeñar el papel de un peón en "d5". La única "contrachance" de las negras está en la situación elástica de los peones de "b5" y "c4", y la cooperación que la dama pueda prestarles.



27.♖f1

¡Más leña al fuego!

27...b4 28.♘e2 ♕a4 29.♘g4 ♘d7

En caso de 29...♕xa2 seguiría 30.♘xf6, ganando.

30.♖4f2! ♔g8

Si 30...♕xa2 seguiría 31.♘f4 ♗f7 32.♘g6+ ♗xg6 33.fxg6 h6 (si 33...♘f8 34.♘xf6 gxf6 35.♖xf6 ♘d7 36.♖f7, etcétera) 34.♖xf6 ♘xf6 35.♖xf6 gxf6 36.♕xh6+ ♔g8 37.♘xf6 mate.

31.♘c1 c3 32.b3 ♕c6

¿CUÁL ES EL PUNTO CRÍTICO?

El punto crítico de la lucha es aquel en el que actúan o pueden actuar mayor número de piezas de un bando. La casilla "f6" es la que, trazándose una línea imaginaria que haga el recorrido de la dama, del caballo y las dos torres, una la acción de estas piezas. ¿Qué impide que este dominio se concrete? Pues la existencia del peón en "f5", que, por otra parte, en caso de desaparecer el peón de "f6", puede avanzar pujantemente.

Hemos, pues, atrapado el plan, como lo hizo mucho mejor Pillsbury, y lo llevó a cabo. ¿Se imagina el aficionado la fuerza que tendría esta posición si hubiera un peón blanco en "g5", atacando al de "f6", especulando con el hecho de que las negras no podrían jugar ...fxg5 por la fuerza del eventual avance f6? Todas las piezas convergirían en ese cuadro, que sería un perfecto ejemplo del tema que estamos tratando.

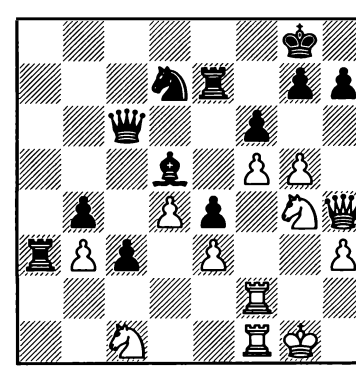
33.h3

Dándole la casilla "h2" al caballo para poder avanzar el peón "g".

33...a5 34.♘h2 a4 35.g4 axb3 36.axb3 ♖a8

Las negras, que nada pueden hacer en el flanco rey por la falta de espacio, intensifican las maniobras en el ala dama, para distraer al bando enemigo, pero esto no se produce.

37.g5 ♖a3 38.♘g4



Se ha llegado de esta forma a la misma posición anterior en el flanco rey, pero con el peón en "g5".

La presión va agotando la resistencia negra, que se verá en el trance, para evitar que el blanco juegue f5, de entregar la columna "g". La presión persistente sobre un punto vital de la posición adversaria sirve de maniobra táctica para lograr la victoria.

38...♗xb3

Y el negro ganó el peón y llevó también a feliz término su plan en el ala dama, pero cuando ya su organismo estaba minado. Pero aún en este momento pudo, quizás, apelar al recurso extremo del sacrificio de calidad, por cuanto en esta posición, en la que es necesario defender el flanco rey, el alfil es mucho más ágil y eficaz.

39.♖g2! ♔h8

Es evidente que la jugada natural ...fxg5 sería fatal porque surgiría con toda su fuerza el avance del peón "f" y la posesión del punto "f6" por las fuerzas blancas sería decisiva por la proximidad del mismo sobre el rey enemigo.

40.gxf6

El blanco se conforma ahora con la posesión de la columna "g".

40...gxf6 41.♘xb3!

Eliminando con este cambio una de las pocas piezas que pueden defender el desmantelado enroque.

41...♖xb3 42.♘h6 ♖g7 43.♖xg7 ♔xg7 44.♕g3+ ♔xh6

No se podía 44...♔f8, pues 45.♕g8+ ganaría la torre.

45.♔h1

Gracioso y elegante golpe que pone un sello de brillantez a esta partida tan lógicamente conducida. Ahora, la torre blanca cooperará en la misión de mantener arrinconado al rey enemigo y la dama amenazará darle el golpe de gracia.

45...♕d5 46.♖g1 ♕xf5 47.♕h4+ ♕h5 48.♕f4+ ♕g5 49.♖xg5 fxg5 50.♕d6+ ♔h5

En caso de 50...♔g7 seguiría 51.♕xd7+ y luego de unos pocos jaques más caería la torre. Por ejemplo: 51...♔f8 52.♕d8+ ♔g7 53.♕xg5+ ♔f8 54.♕f6+, seguido de ♕e6+, etcétera.

51.♕xd7 c2 52.♕xh7++

La última jugada de las negras fue un error, pero ya estaban perdidas. Las blancas pueden, mediante jaques, colocarse en la columna "c" y, luego de paralizar los peones, avanzar el peón "d", lo que sería decisivo.

Esta partida constituye un notable ejemplo de plan bien logrado por la feliz aplicación de un principio estratégico.

IV.- LA RED DE AMENAZAS

Ahondemos en el tema de las casillas vinculas. Veremos ahora cómo hay relación estratégica entre algunos sectores del tablero y cómo una debilidad engendra otra; que existe una red de casillas –como ya indicamos oportunamente- que mantiene una cohesión estrecha cuando existen ciertas piezas menores sobre el tablero. Por ejemplo, cómo habiendo caballos, si un jugador posee, digamos, el cuadro "f5", ataca indirectamente toda la red de saltos que esa pieza puede realizar alrededor de ese punto, y lo que debe hacerse para valorizar la acción del caballo.
Este tema tiene relación con otro fundamental que trataremos muy en breve y que es: la importancia que adquieren las piezas en la fase de la apertura, de acuerdo con la configuración de peones, y lo que significan los cambios erróneos de elementos teóricamente del mismo valor, pero de distinta eficacia estratégica.

LA GRAVEDAD DE LAS DEBILIDADES CENTRALES

Queremos hacer notar con esto la gravedad que entraña en debilitar un punto central del tablero, ya que quien sepa sacar provecho de ello, necesariamente debe crear nuevas debilidades en el juego adversario y transformar paulatinamente la ventaja estratégica en superioridad de material.

Al correr de las páginas precedentes vimos algunas partidas en las que este tema era explotado notablemente. En la de Capablanca con un aficionado se mostraba cuál es la íntima relación de este tema que ahora estudiamos con el de saber intensificar la acción en el punto de coincidencia de las piezas.

LA PARTIDA DE RETI CON BELGRANO

Detengámonos en una partida jugada por Ricardo Reti, en nuestro país, frente al malogrado ajedrecista Luis Belgrano Rawson, al que aún hoy recuerdan con cariño quienes tuvieron la fortuna de ser sus amigos.

Para producir una partida digna de mencionarse como ejemplo hace falta que el vencido colabore en la labor del vencedor con la fiel observación de principios tácticos ajustados al espíritu de la partida y, en la presente oportunidad, sucede eso. Un error de Belgrano en el planteo es el origen de dificultades insalvables que Reti explotó de magistral manera.

Y ya que recordamos a uno de los rivales, justo es hacer lo propio con Reti, verdadero maestro de la nueva generación argentina de jugadores y comentaristas que el 6 de junio de 1929 apagaba su vida en Praga y privaba al ajedrez de las luces de uno de los más formidables pedagogos que nunca poseyó.

LA NOTABLE LECCIÓN DE RETI

Y ahora estudiaremos esa partida, que es un ejemplo típico del tema de casillas vinculadas por la acción de un caballo que domina un punto fuerte del tablero.

La partida ya ha sido publicada por nosotros, pero ilustrando otro tema.

Defensa Caro-Kann (B15)
Buenos Aires, 1924
Blancas: R. Reti
Negras: L. Belgrano Rawson

1.d4 c6 2.e4 d5 3.♘c3

En la actualidad está de moda la maniobra que nace de 3.exd5, seguido de c4, pero está lejos de haberse probado sus ventajas sobre esta continuación que es, por cierto, mucho más lógica, pues no crea, como en el caso de la famosa maniobra original de Panov, un peón débil en "d4".

3...dxe4 4.♘xe4 ♘f6

Es más practicada la jugada 4...♗f5, atacando al caballo, pero tampoco es fácil afirmar que sea mejor que la maniobra del texto. En ella, si bien se corre el albur de quedar con un peón aislado en "h7", luego de 5.♘xf6 gxf6, se logra, en cambio, llevar un peón del flanco hacia el centro, abrir la columna "g" y hacer también difícil el enroque corto adversario; además se fiscaliza, económicamente, el cuadro "e5", que en la Defensa Caro-Kann suele ser el motivo central de la estrategia inicial de las blancas.

5.♘g3 e5

Jugada lógica de desarrollo, pero un tanto peligrosa si no se continúa con la mayor atención. El avance del peón "c" ha dejado la casilla "d6" sin la natural protección de un peón y al abrirse la columna "d" se acentuará la debilidad de ese punto. Mientras el negro conserve su alfil rey las cosas podrán andar bien, pero desdichado si llega a tener que cambiarlo.

6.♘f3 exd4 7.♕xd4

LOS PRIMEROS ACORDES DEL "LEITMOTIV"

Reti ha dispuesto su plan en mérito a las posibilidades que surgirán de la fiscalización del

cuadro "d6" y del de "c5" apenas se simplifique la lucha y coloque su caballo en "d4", desde donde puede iniciar la marcha por entre la red de casillas vinculadas: ♘f3-d4-f5-d6-f7, y combinarlo con la del caballo que se halla en "g3" y puede seguir el mismo itinerario por vía "f5".

Ahora bien, ¿por qué son débiles, casualmente, esas casillas y no otras por donde también podría encauzarse la marcha de los caballos? Pues, simplemente, porque estas casillas son las que más directamente vulneran ambos enroques, y son aquellas que por la estrategia actual de las aperturas y la necesidad de avanzar los peones centrales, más pronto quedan sin la natural protección de los peones. Otros puntos vinculados en el peón rey son c3-d5-f6. Por eso existen, además de esas casillas vinculadas -características de las aperturas de peón rey-, las que nacen de las aperturas del peón dama, que son las que entrelazan la parcha de los caballos por vía d2 (o c3)-e4-c5, o d2-c4-e5, y de ahí escoger entre situarse en "c4" o "d3" y "c5".

En síntesis, la raíz estratégica es ésta: *cuando se juega e4 de primera jugada, automáticamente hay dos casillas que no podrán ser fiscalizadas de la misma manera que las demás, y son las dos laterales a ese peón: "d4" y "f4", y cuando se juega d4 los cuadros laterales "c4" y "e4". Esos puntos son debilidades en germen.* A eso se debe que, en las aperturas del peón dama, el plan inicial de las blancas sea dominar el punto "e5", y en las de peón rey, el punto "d5".

7...♕xd4 8.♘xd4 ♗c5

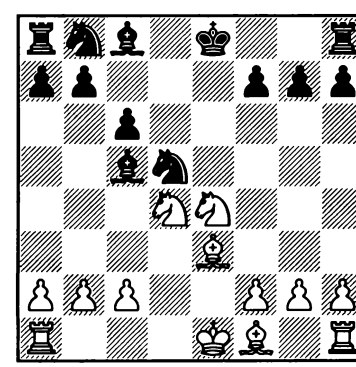
LOS PELIGROS DE LA RUTINA

Una vez más la rutina hace una víctima. ¿Que existe una pieza suelta en el tablero? Pues a atacarla, si con esta maniobra se consigue ganar un tiempo en el desarrollo. "Desconfiad de las jugadas naturales" -dijo Reti-, o lo que es lo mismo: desconfiad de la lógica simple. El alfil rey debe cuidarse en esta posición como oro en polvo, ya que es la pieza encargada, como hemos dicho, de reemplazar al peón de "c7" en la custodia del cuadro "d6", que se ofrecerá, apenas se cambie el alfil, generosamente a las amenazas de los caballos blancos.

9.♗e3 ♘d5

Otra vez la rutina en acción. Belgrano trata de eliminar el alfil enemigo, observando el clásico principio de que los alfiles son superiores a los caballos en posiciones abiertas, pero no repara que esto es una verdad inconmovible sólo en las posiciones que no ofrecen debilidades básicas serias, y que su juego, una vez eliminado el alfil rey, ofrecerá un cáncer interno: el del cuadro "d6" con sus correspondientes caminos radiales para la acción de los caballos.

10.♘e4!



Se observa en la posición que muestra el diagrama anterior la notable desproporción existente entre el concepto estratégico del maestro y el de un fuerte aficionado. Este último ve jugadas y combinaciones, pero desconoce la esencia de los planes adecuados a cada conformación de peones. Reti no teme dejarse eliminar ambos alfiles en una posición abierta con tal de apoderarse del punto crítico de la red de acción de sus caballos, el que crea, precisamente, el tema de las casillas vinculadas.

10...♘xe3 11.♘xc5 ♘xf1 12.♖xf1

LA ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON LA CONFORMACIÓN DE LOS PEONES

Se ha simplificado la partida y, para una vista poco afinada, la posición es igual. Pero, en realidad, es muy inferior para las negras por la debilidad del cuadro "d6". Si el peón negro estuviera en "c7", la superioridad de desarrollo blanco no habría tenido mayor ulterioridad. Esto basta para probar una vez más que *la estrategia del ajedrez está en los planteos, fundada en la conformación que tengan los peones*.

12...b6

Buscando desahogo para el alfil dama.

13.♘e4 0-0

En estos casos es mejor no enrocarse, pero tampoco resulta agradable tener el rey en columnas abiertas. Todo un dilema de hierro.

14.0-0-0

Las blancas siguen "acariciando" la casilla "d6", pero sólo se apoderarán de ella cuando hayan logrado asegurar la existencia de un caballo en ese sector.

14...c5

Prosiguen las debilidades engendrando debilidades. Para poder mover el alfil, las negras debieron jugar ...b6 y acabar con la amenaza del caballo de "c5" sobre el peón "b". Ahora, para poder mover el caballo, deben jugar ...c5 y esto da al caballo de "d4" una posición excelente para colaborar en la presión sobre la desmantelada casilla "d6".

15.♘b5

APARECIÓ EL PUNTO DE COINCIDENCIA

Y ahora ha surgido el otro tema que tratamos anteriormente, pero como producto de un plan perfectamente madurado.

Las negras podrán mover, aun cuando con ciertas limitaciones, sus fuerzas, mas, en cambio, han debido dejar que tres de las cuatro piezas adversarias presionen una casilla vital del tablero. Es sólo una casilla y en ella ningún peón o pieza pueden ser capturados, pero por obra de ese dominio veremos cómo se reduce de tal manera la situación adversaria que, paulatinamente, van apareciendo nuevas rutas de acción para las piezas, y cómo, derivada de ese dominio del espacio, surge la ventaja de material.

15...♘a6

Triste necesidad.

16.♘ed6

Éste y no el otro caballo, pues el de "e4" podría ser desalojado por un peón mediante ...f5.

16...♗e6 17.f4

Este avance hace que colabore en la acción general la otra torre, y comienza ahora el asedio de la otra casilla vinculada a "d6" por la acción de un caballo: la de "f5". La red se va estrechando.

17...g6 18.h3 h5

Para evitar g4 y f5, que sería muy fuerte. Pero la inferioridad estratégica obliga siempre a crear nuevas debilidades y éste es un magnífico ejemplo. Ahora hay, además, ataque sobre el flanco rey.

19.♖f2 ♔g7 20.f5! gxf5 21.♘xf5+ ♔g6

EL OTRO CABALLO EN DANZA

Ahora el otro caballo, terminada su misión de anular al adversario de "a6", acude en apoyo de su compañero, siempre girando sobre el punto central de acción de las casillas vinculadas: el de "d6".

22.♘bd6 ♖ad8 23.♘e7+

Reti sigue maniobrando de magistral manera con sus caballos. Ahora irá con su caballo de "f5", aparentemente a castigar la osadía de la torre de "d8" -que ha pretendido atacar al caballo de "d6"- y colocarla fuera de acción, pero en realidad para actuar en colaboración con el de "d6" sobre el cuadro "f7", la otra casilla vinculada a "d6" que resta vulnerar.

23...♔g7 24.g4! hxg4 25.hxg4 ♘c7

Si 25...♗xg4 26.♖g1 ♖xd6 27.♖xg4+ ♔h7 28.♘f5, seguido de ♖h2, etcétera.

26.♖fd2 ♔f6

Anticipándose a ♘df5+, seguido de ♖xd8.

27.♘c6! ♖a8

Y la torre, por obra y gracia de la acción de los caballos, debe volver a la casilla de origen. Obsérvese cómo el alfil, a pesar de hallarse en una diagonal abierta, está prácticamente inutilizado por la poderosa acción del caballo de "d6" y por la necesidad de apoyar el cuadro "f7", actual punto de mira del ataque blanco.

28.♖f1+ ♔g7 29.♘f5+

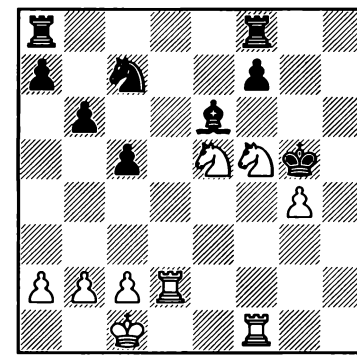
Todavía no ha llegado el momento de ♘e5. Se hará cuando el rey adversario no esté en "g7", y hacia ese objetivo marcha Reti, que en definitiva volverá a "d6" con este caballo.

29...♔g6

Si 29...♗xf5 30.gxf5, amenazando f6+, ♖g2 y luego ♖h1. Si las negras jugasen 30...♔f6 31.♖d6+, seguido de f6, y la posición del rey negro en la banda sería fatal luego de la retirada ♖d2.

30.♘e5+ ♔g5

Malo sería 30...♔h7 por la réplica 31.♖h2+ ♔g8 32.♖fh1 ♗xf5 33.gxf5 ♔g7 34.♘d7, con mate en cuatro jugadas como máximo.



31.♘d6!

Siguen los caballos girando sobre el punto "d6" y comienza la odisea del peón "f" negro. Reti, primero, ha alejado al rey de la zona en que podía apoyarlo y ahora, al obligar el avance, hallará el método para capturarlo.

31...f6 32.♘e4+ ♔h6 33.♘xf6

Y la ventaja estratégica derivada de la posesión de "d6" y sus "zonas de explotación" se traduce en ventaja material y pronto acabará con la tesonera resistencia de las negras.

33...♔g7

Ante ♖h2, seguido de ♖h5 o ♖h7 mate.

34.g5 ♘d5

COMENZÓ LA AGONÍA DEL NEGRO

Cuando el caballo negro iba a hacer algo útil...

35.♖h2 ♖h8

Malo sería 35...♘xf6, a causa de 36.gxf6+ ♖xf6 37.♖g2+, seguido de ♖xf6, etcétera.

36.♘h5+! ♔g8 37.♖fh1!

Y las negras abandonaron. Mediante una deliciosa maniobra final, Reti ha decidido la victoria, luego de una partida impecable. Se amenaza ♘f6+, y no es posible huir a causa de ♘g6+, ganando la torre.

CAPÍTULO II

LA LUCHA DEL ALFIL CONTRA EL CABALLO

Uno de los problemas estratégicos más que se le presentan al aficionado en ajedrez es saber cuando le conviene llegar a un final con un alfil o con un caballo. Tanto se ha hablado de la bondad de una pieza sobre otra y tan poco se ha precisado sobre la verdad estratégica que debe orientar el razonamiento del jugador, que, a pesar de lo mucho que se ha escrito, a los ajedrecistas de habla hispana que no tienen la fortuna de comprender otros idiomas les resulta difícil saber cuáles son los principios que orientan esta fundamental parte de la lucha.

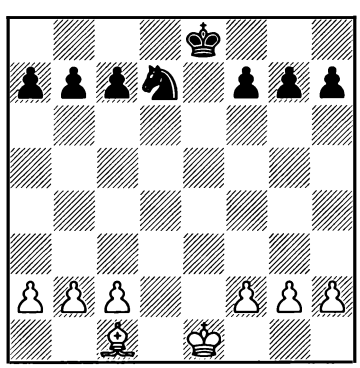
Algunos libros alemanes e ingleses han tratado de resolver en parte ese problema. Capablanca, en "Chess Fundamentals", se ocupa del mismo, pero dando más ejemplos que conceptos. Trataremos de establecer algunos principios generales que pueden ser de mucha utilidad, ya que este tipo de finales de peones y una pieza menor por bando es muy frecuente en ajedrez. Además, de la buena interpretación de nuestras palabras puede llegar el aficionado, por razonamiento, a desentrañar el misterio de la simplificación en ajedrez. Como que sabrá distinguir, si no todas, por lo menos algunas posiciones en las que la posesión de un caballo basta para asegurar el triunfo, y otras en las que es necesario mantener a toda costa el único alfil de que se disponga.

Podría anticiparse que en realidad el valor de ambas piezas es igual y que sólo la situación que en tablero ocupen los peones de que los jugadores dispongan es lo que les da mayor o menos importancia. Entra, pues, a gravitar en estos finales, también, el fundamental problema del ajedrez, que es la buena o mala conformación de peones.

Ya hemos dicho, a través del curso que estamos desarrollando, que el ajedrez es simplemente un problema de ubicación de los peones, y que alrededor de esto, que es la armazón estratégica del juego, giran sus dificultades y casi todos sus problemas tácticos.

I.- ALGUNAS REGLAS FUNDAMENTALES

En los finales en que hay peones móviles, el alfil es generalmente superior al caballo.

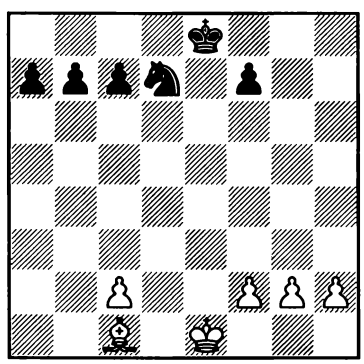


Si éstos se hallan equitativamente distribuidos (todos en la misma columna y frente a frente) es difícil ganar, pero apenas haya superioridad de peones en uno de los flancos, el alfil adquiere una influencia decisiva. Por ejemplo: colóquese en un tablero ambos reyes en sus casillas de origen, lo mismo que los peones "h", "g" y "f" de ambos bandos. Agréguese un alfil blanco en "c1" y un caballo negro en "d7". Este final es tablas, sin dificultad para ninguno de los dos jugadores, por cuanto los peones no ofrecen desniveles estratégicos.

Agréguense ahora en el mismo tablero otros tres peones por bando ("a", "b" y "c") en sus casillas de origen. El final con alfil y seis peones contra caballo y seis peones, situados todos en su casilla de origen y frente a frente también, debe ser tablas, pero con más dificultad para el caballo que para el alfil, según la autorizada opinión de Capablanca, quien agrega que el jugador que posea un caballo debe actuar con más cautela, ya que el alfil, por su mayor agilidad, puede ir rápidamente de un sector al otro y debilitar la ahora flexible cadena de peones del negro.

IMPORTANCIA DE LA MAYORÍA DE PEONES EN UN FLANCO

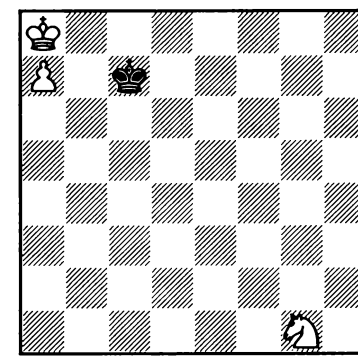
Pero si en cambio a esa posición (interesante resulta hacerlo sobre el tablero) se le quita el peón negro de "h7" y el blanco de "a2", el final es muy difícil para quien posee el caballo, por la posibilidad de pasar el peón "h" y empujarlo en su avance, por medio del alfil, desde la gran diagonal. Y si ahora sacáramos un nuevo peón por bando, por ejemplo, el negro de "g7" y el blanco de "b2", quedaría la siguiente posición:



Se llegaría a una situación estratégicamente perdida para el negro, por la enorme presión que ejercerá el peón "h", que será apoyado desde distancia, sin esfuerzo, por el alfil. *Éste es el grave defecto del caballo en estos finales, ya que no puede sostener a los peones que avanzan, sino tras muchas jugadas, y, además, porque tiene el defecto fundamental de ser una pieza con la cual no se puede ganar tiempos.*

EJEMPLO ABSURDO

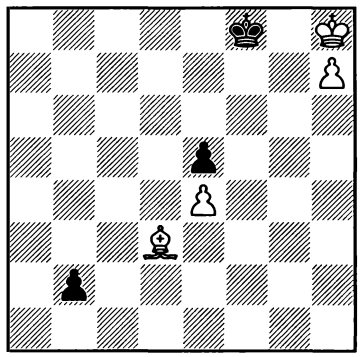
El caballo necesita siempre un número par de jugadas para retornar a una misma posición; en cambio con el alfil se puede ir en número par o impar de movimientos, y esto se verá a través de los siguientes dos finales:
En el final que muestra el siguiente diagrama, si juegan las blancas, es tablas, y si juegan las negras, éstas pierden. ¿A qué se debe esa diferencia fundamental, a pesar de tener un caballo y un peón más? Pues, simplemente, al hecho de que el caballo, en el primer caso, no puede nunca desalojar al rey adversario del lugar que ocupa en "c7" o en "c8", y en cambio, en el otro caso, sí.



En una posición similar el alfil siempre gana porque con esa pieza se pueden ganar o perder tiempos. *El alfil puede moverse dominando siempre un mismo punto, y el caballo cada vez que se mueve deja de fiscalizarlo*, y éste es su mayor defecto para este tipo de posiciones.
En la posición del ejemplo, el caballo necesita llegar a "b6", "d6" o "e7", sin dar jaque al rey adversario, para que éste, al moverse, no pueda ir a "c8" y deba permitir que el rey adversario vaya a "b8" o "b7".
En síntesis, si a quien tiene el caballo en casilla del mismo color del rey le corresponde jugar, nunca podrá desalojar del punto que ocupa, con su solo esfuerzo, al rey enemigo. Para hacerlo debe iniciar su marcha cuando el rey está en casilla de distinto color a la que ocupa, en ese preciso momento, el caballo.

LA SUPERIORIDAD DEL ALFIL

En cambio veamos un final muy parecido de alfil contra rey, en el que el alfil logra liberar a su monarca de una situación de ahogado, como la anterior, por medio de una hábil pérdida de tiempo.
En la posición del diagrama de la página siguiente el alfil se halla esclavizado en el dominio de la casilla "b1", para evitar que el peón adversario se corone.



No puede, pues, jugar 1.♗b1, porque luego de 1...♔f7 2.♗a2+ ♔f8, el alfil no puede desplazar al rey enemigo por medio de la natural jugada 3.♗b3, o ♗c4, o ♗d5, o ♗e6, por la entrada del peón adversario a dama. Debe, pues, obrarse con sutileza. Un caballo no podría desarrollar la misma acción ofensiva y defensiva a la vez. Colóquese, por ejemplo, un caballo blanco en "c3" y se verá cómo el final es tablas, porque como pieza de tiro corto que es, no puede tomar el cuadro "b1" y actuar en la zona de combate, en la que están ambos reyes.
El final se gana así:

1.♗c2! ♔f7 2.♗b1 ♔f8 3.♗a2

Como en el caso del caballo, el alfil debe ir sin jaque a "a2", para tomar "f7" y obligar a que el rey se vaya hacia la columna "e".

3...b1♕

¡Triste obligación!

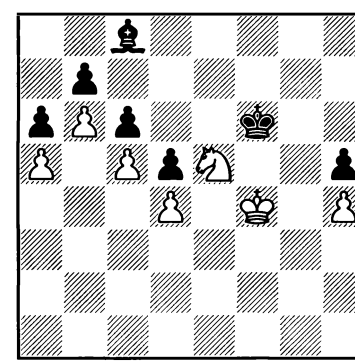
4.♗xb1 ♔f7 5.♗a2+ ♔f8 6.♗d5 (por ejemplo; o a cualquier otro cuadro de la diagonal larga que ahora ocupa el alfil, excepto "f7") **6...♔e7** (o 6...♔e8) **7.♔g7** (o 7.♔g8), seguido de **8.h8♕**, ganando en seguida.

LA FUERZA DE DOS ALFILES JUNTOS

Además, podría agregarse que dos alfiles son infinitamente superiores a dos caballos en el 90% de las posiciones, ya que ambas piezas se complementan perfectamente. Se podría demostrar, matemáticamente, que si un alfil vale 3 ½, dos alfiles juntos valen casi ocho, y que si un caballo vale tres, dos caballos juntos valen simplemente seis. Pero esto será tema próximo. Ahora sólo nos interesa el duelo singular de un alfil contra un caballo, que en teoría son equivalentes, pues la situación es favorable para el alfil en las posiciones abiertas y generalmente mejor para el caballo en las posiciones de bloqueo de peones.

EJEMPLO CLÁSICO

Empecemos por ver una posición a la que arribaron Schlechter y Walbrodt, en el torneo de Viena de 1898.



En esta posición, las blancas ganan matemáticamente, a pesar de la igualdad teórica de material. Es evidente que si les tocara jugar a las negras, estarían perdidas, porque si mueven el rey seguiría ♔g5, y si mueven el alfil, ♘xc6, ganando.
El problema es, pues, llegar a esta misma posición, pero correspondiendo jugar a las negras, para ganar de acuerdo con la maniobra citada. Y por medio de una serie de precisas jugadas con el rey, Schlechter logra su propósito.
Debe partirse de la base de que el rey negro no puede avanzar nunca, por la necesidad de evitar la maniobra ♘f7 seguido de ♘d6; sobre este detalle especula Schlechter para sacar provecho de la mayor movilidad de su rey.

1.♔f3! ♔e7!

Si 1...♔g7 2.♔e3 y 3.♔f4, ganando. Si 1...♔f5 2.♘f7, seguido de ♘d6, ganando. Queda, pues, por estudiar, en lugar de la jugada efectuada, 1...♔e6, a lo que seguiría 2.♘d3 ♔f6 3.♔e3! ♔f5 4.♘f4 ♔g4 5.♘xh5! ♔xh5 6.♔f4, seguido de ♔e5, ♔c6 y ♔c7, ganando. Si en esta variante, en lugar de 3...♔f5, las negras jugaran el rey a otra parte, seguiría 4.♔f4 ♔f6 5.♘e5, y se habría ganado el tiempo, que es lo que se busca.

2.♔f2 ♔f6

No serviría 2...♔e6 por 3.♔e3 ♔e7 4.♔f3 ♔e6 5.♘d3, etc. Ni tampoco sería bueno 2...♔f8 por 3.♔e2! ♔e8 4.♔e3! ♔e7 5.♔f3, etcétera.

3.♔e2! ♗g4+

Si 3...♔f5 4.♔f3 ♔e6 5.♘d3, etcétera. Si 3...♔e6 4.♔e3 ♔e7 5.♔f3 ♔e6 6.♘d3, etcétera. Si 3...♔e7 4.♔f3 ♔e6 5.♘d3, etcétera.

4.♔e3 ♗c8 5.♔f4

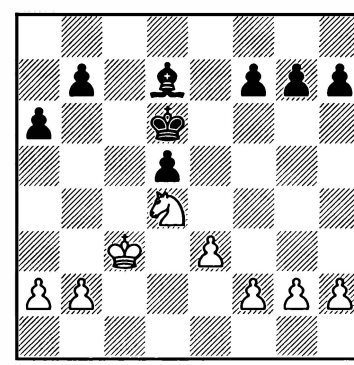
Y se ha llegado a la misma posición, correspondiendo jugar a las negras, que por esta causa no pueden evitar la entrada del rey enemigo o, en su defecto, la entrega del caballo por el peón de "c6".

UNA PARTIDA EXCELENTE

Terminaremos esta primera parte del estudio sobre la eficacia respectiva del caballo y el alfil en los finales, con el ejemplo de un nuevo caso en que el caballo es superior al alfil, a pesar de no haber peones trabados ni un alfil inmovilizado. Sólo existe un peón central débil y un caballo que domina los cuadros negros, por los cuales nunca podrá ejercer fiscalización el alfil, que, al no contar con la ayuda de su compañero, sólo puede vulnerar la mitad de las casillas del tablero.

Gambito de Dama (D62)
Argentina
Blancas: V. Fernández Coria
Negras: D. López Martínez

1.d4 ♘f6 2.♘f3 e6 3.c4 d5 4.♗g5 ♘bd7 5.e3 ♗e7 6.♘c3 0-0 7.♕c2 c5 8.cxd5 cxd4 9.♘xd4 ♘xd5 10.♗xe7 ♕xe7 11.♘xd5 exd5 12.♗d3 ♕b4+ 13.♕d2 ♘c5 14.♗b5 ♕xd2+ 15.♔xd2 a6 16.♗d3 ♗e6 17.♖hc1 ♖fc8 18.♖c2 ♘xd3 19.♔xd3 ♖xc2 20.♔xc2 ♖c8+ 21.♔d2 ♔f8 22.♖c1 ♖xc1 23.♔xc1 ♔e7 24.♔c2 ♔d6 25.♔c3 ♗d7



Ésta es la posición que nos interesa realmente. La partida, hasta este momento, ha sido excelente y valiosa por los detalles técnicos del planteo. Las blancas han logrado fijar el peón aislado, y, de acuerdo con el clásico principio de Capablanca sobre la simplificación, han cambiado todas las piezas accesorias de la lucha, para reducir ésta a las que ofrecen desniveles. El caballo es superior al alfil en esta posición, por su mayor movilidad y por el hecho de que el alfil estará obstruido en su propia acción por el peón de "d5". Ahora, la necesidad de apoyar a ese peón lo convertirá paulatinamente en un alfil malo, y la parálisis irá minando el juego negro.

26.♘f3

Para darle el cuadro "d4" al rey.

26...f6

Si 26...♔c5 seguiría 27.♘e5 ♗e6 28.♘d3+ ♔d6 29.♔d4.

27.♔d4 ♗b5 28.♘d2 b6

Es necesario tomar los saltos del caballo, especialmente los negros, ya que los blancos están fiscalizados por el alfil. Asimismo hay que quitar la casilla "c5" al rey, pero todo esto será inútil, a pesar de la notable defensa de las negras.

29.h4 h5 30.b3 ♗c6 31.♘f1 ♔e6 32.♘g3 g6 33.f4!

Esta jugada tiende a fijar al rey negro en "e6", para impedir f5. Asimismo la jugada del texto obliga a jugar ...♗e8, para apoyar el peón "h". Poco a poco se va trabando el juego negro.

33...♗e8 34.a3 ♗f7 35.b4 ♗e8 36.♔d3!

DETALLE TÁCTICO FUNDAMENTAL

Notable movimiento que encierra una sutileza. Fernández Coria quiere jugar a4, pero para que ello sea posible necesita que el alfil salga de esa diagonal y esta retirada tiende a eso. Como las negras no pueden jugar ...f5 por lo grave que sería que las blancas colocaran el caballo en "e5" por vía "e2" y "f3", y tampoco mover el rey a "d6" por la grave amenaza f5 seguido, si ...g5, de hxg5 y e4, el tiempo se gana matemáticamente.

36...♗b5+ 37.♔c3 ♗e8 38.♔d4!

Y con esto termina una importante escena del final. Ahora deben jugar las negras y no pueden mover el rey, por la variante antes mencionada.

38...♗f7 39.a4 a5

Única. No puede permitirse a5, que quitaría el peón de "b6" y daría al blanco el fuerte acceso hacia los peones rivales por vía "c5".

40.b5

Para ganar los finales de caballo contra alfil es necesario mantener peones en ambos flancos. Por eso esta jugada, que a la vez reduce el alfil adversario a un papel muy pasivo, es mejor que 40.bxa5.

40...♗e8 41.f5+!

Y ahora se ha vinculado a la partida el tema de la entrega del peón lateral, para desunir los peones enemigos. Como se recordará, a partir de la posición del texto, este final lo dimos como ejemplo, en su oportunidad, de aquel tema, en el tercer tomo. Por eso no haremos más comentarios. Se gana matemáticamente por agotamiento de jugadas de las negras.

41...♔d6 42.e4! ♗f7

Si 42...dxe4 43.♘xe4+ ♔e7 44.♔d5 gxf5 45.♘d6 ♗d7 46.g3! ♗e6+ 47.♔c6 ♗b3 48.♘c8+, ganando.

43.exd5 ♔e7 44.fxg6 ♗xg6 45.♘e4 ♗f5 46.d6+ ♔e6 47.d7 ♔xd7 48.♘xf6+ ♔c7 49.♘d5+ ♔b7 50.♔c3 ♗g4 51.♔d4 ♗d1 52.♘c3 ♗g4 53.♔e5 ♔c7 54.♘d5+ ♔b7 55.♘e3 ♗e2 56.♔d4! ♔c7 57.♔c3 ♔d6 58.♔d2, y ganan.

Más adelante seguiremos estudiando este tema, con nuevos ejemplos para poder deducir y sacar principios generales.

II.- EL ALFIL ES SUPERIOR EN LAS POSICIONES DE PEONES MÓVILES

El tema que estamos considerando tiene vital importancia para la práctica del ajedrez. La lucha de caballo contra alfil, o viceversa, en los finales de partidas, es muy común, ya que después de los finales de torres y peones, que en realidad son los más frecuentes en el juego y responden a una estrategia especial, de la que ya nos ocuparemos, es el tipo de lucha más familiar para el aficionado.
Es evidente que estos temas deben interesar más al jugador de alguna experiencia y habilidad. Generalmente el ajedrecista bisoño no

logra arribar a los finales en sus partidas, y cuando juegan entre sí dos de ellos, las luchas se desequilibrarán en el medio juego de manera decisiva. Y precisamente los finales, o la estrategia del prefinal que ahora nos ocupa, es la de aquellas posiciones en las que hay un equilibrio material absoluto. Queremos mostrar cómo la igualdad de material, y aún de espacio, no basta para poder afirmar que una posición es pareja, aun cuando aparentemente no existan desniveles.

Los caballos valen menos que los alfiles, dijimos anteriormente. Establecimos hasta un atrevido cambio de aumento potencial del valor de los alfiles, cuando existen ambos en acción. Dijimos que en las posiciones abiertas, con pocos peones, un alfil es mucho más fuerte que un caballo. Y esto es fácil de comprender para quien coloque un alfil solo en un tablero, en una de las posiciones centrales. Póngase, por ejemplo, un alfil en "e4", y se verá que esta pieza domina trece casillas: siete de la gran diagonal y seis de la otra. En cambio, se observará que el caballo nunca puede dominar más de ocho casillas. Póngase luego el alfil en la peor casilla que puede ocupar, que es cualquiera de los ángulos del tablero, y se verá que actúa sobre siete cuadros. Hágase lo propio con un caballo y se verá que sólo domina dos.

LO QUE DESNIVELA TODA TEORÍA PURA

Esto quiere decir que existe una razón matemática para que el alfil sea teóricamente mejor. Pero como en ajedrez, para luchar, es necesario que existan otras piezas, resulta que de la posición de éstas, especialmente de la situación que tengan los peones de cada bando, depende que las piezas puedan hacer uso de esa movilidad. El caballo, para ser más eficaz que el alfil, necesita de la asistencia de otras piezas dispuestas de especial manera, pero, por suerte para él, muy frecuentemente colocadas de modo favorable a sus planes. También se podría argumentar, para mostrar la superioridad del alfil, que esa pieza puede copar, por sus propios medios, a un caballo y un caballo nunca a un alfil. Por ejemplo, un caballo en cualquier casilla de la banda del tablero estará siempre copado por un alfil enemigo que se coloque frente a él, dejando dos casillas libres por medio (si el caballo está en "e1", el alfil en "e4"; si el caballo está en "h7", el alfil en "e7", etcétera).

LA DEBILIDAD DEL ADVERSARIO COMO RECURSO PROPIO

Pero ya sabemos que en la mayoría de las partidas hay peones de ambos bandos en juego, permanentemente, y de la situación que éstos ocupen depende que sea verdad o no lo manifestado, ya que son estas diminutas piezas no sólo la armazón estratégica del juego, sino las que entorpecen la movilidad de las piezas rivales y de las propias, de lo que resulta que a menudo se logra batir al rival, no tanto por la eficaz acción de las propias piezas, sino por la negativa que realizan los peones del bando contrario. De lo que se deduce que, para los fines estratégicos del jugador, es tan importante considerar los valores positivos de las propias fuerzas como los defectos estratégicos, que son los valores negativos, de la posición del ejército enemigo. Y esto es tan cierto en ajedrez como adaptable a la estrategia militar.

Pero hora es que pidamos auxilio a los ejemplos para robustecer lo afirmado y no dejar ninguna duda en el ánimo del lector aficionado.

EJEMPLO MUY EXPRESIVO

Nos iniciaremos con una partida jugada hace varios años en un Torneo Mayor local, entre Grau y Ojeda, en la que el conocimiento del tema facilitó la concepción del plan ganador al primero. Se trata de otro ejemplo que muestra lo perjudicial que resulta una mala configuración de peones rígidos para la acción del alfil, y como se acrecienta la fuerza del caballo cuando existen cadenas de peones inmóviles y posiciones de bloqueo, donde los alfiles no pueden hacer valer la agilidad de su acción. El alfil, que en ajedrez es un poco lo que la ca-

ballería en la guerra, necesita campo abierto para ser eficaz, de lo que se desprende la estrategia a seguir para quien posee alfiles: evitar la consolidación de las cadenas de peones, que son, en realidad, el atrincheramiento de ambos bandos.

Gambito de Dama (D30)
Buenos Aires, 1932
Blancas: R. G. Grau
Negras: Ojeda

1.d4 ♘f6 2.♘f3 d5 3.c4 e6 4.♗g5 ♗e7 5.e3 ♘bd7 6.♗d3 0-0 7.0-0 dxc4 8.♗xc4 a6 9.a4 c5 10.♘c3 cxd4 11.exd4

El blanco ha logrado ventaja en espacio, pero esto le ha significado la obligación de quedar con un peón aislado. Pero la existencia de un peón aislado no es un defecto muy grave cuando se tiene ventaja en desarrollo o el rival no puede inmovilizarlo hasta el final de la partida. El blanco puede liberarse de esta preocupación mediante el oportuno avance del mismo a "d5". Hace más segura la posición del peón aislado el hecho de que el rival no disponga de un caballo en "c6" que lo ataque. El negro trata de paralizarlo, pero para lograr esto incurre en una peligrosa simplificación.

11...♘b6 12.♗b3

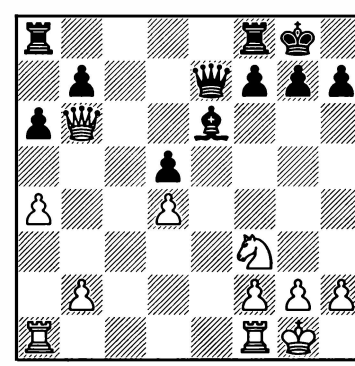
Una de las pocas posiciones en que conviene, en la apertura de la dama, no regresar con el alfil rey a "d3" es, precisamente, cuando hay un peón aislado, pues es necesario fiscalizar el cuadro que está delante de ese peón, para evitar que en él se haga fuerte una pieza rival, en especial un caballo, que en este caso actuaría sobre los cuadros débiles "b4" y "f4". Débiles, porque no están fiscalizados por ningún peón.

EL PELIGRO DE LA SIMPLIFICACIÓN

12...♘bd5 13.♘xd5 ♘xd5 14.♗xe7 ♕xe7

Era mejor en este caso especial 14...♘xe7, a pesar de que luego de ♘e5 las blancas siempre estarían mejor. Ahora se produce una simplificación que las blancas, a pesar de tener ventaja en espacio y de necesitar ganar la partida para los fines del torneo en que se disputó, aceptan gustosas. ¿Y a qué razones se debe que el blanco cambie tantas piezas y llegue, aparentemente, a una posición de final con pocos recursos para vencer? Pues, simplemente, a que cambiará todas las piezas de valor estratégico similar y sólo dejará en el tablero la peor pieza menor negra, que es, en este caso, el alfil dama, que verá entorpecida su acción por la ubicación de su peones en cuadros blancos, y especialmente por el peón que ahora se colocará en "d5".
No nos cansaremos de repetir que alfil malo no es sólo el que está encerrado, sino el que marcha por diagonales del mismo color que la casilla que ocupa el propio peón central más avanzado.

15.♗xd5 exd5 16.♕b3 ♗e6 17.♕b6!



El blanco ha logrado atrapar la debilidad de la posición enemiga que es, precisamente, los cuadros negros que nunca podrán ser fiscalizados por el alfil. El avance del peón "a" negro ha dejado, a su vez, débil el escaque "b6", y el blanco sitúa su dama en él, para lograr poseer los puntos fuertes de "c5" y "c7", por donde puede accionar con sus torres sobre los peones enemigos. El negro podrá evitarlo mediante la simplificación, y eso es precisamente lo que busca el blanco con esta maniobra agresiva, para adaptarse perfectamente al principio medular de la simplificación, que es

cambiar todas las piezas accesorias de la lucha, para dejarla librada solamente a las que acusen desniveles estratégicos. En este caso conviene llegar al final de caballo contra alfil, por la mala situación del alfil adversario, que está trabado por su peón central, el que no dispone del recurso de avanzar.

17...♖ac8 18.♖ac1 ♖xc1 19.♖xc1 ♖c8 20.♖c5

LA GANANCIA DE TIEMPO

Esto gana un tiempo. Véase cómo el blanco hace de los cuadros negros su punto fuerte para el ataque. Si ahora el negro siguiera con 20...♖xc5 21.♕xc5 ♕xc5 22.dxc5 ♔f8 23.♘d4, con final igualmente ganador para el blanco, por la poderosa acción del caballo indesalojable que será sostenido por f4 para evitar que el rey adversario entre por vía "e5" para echarlo, y se avance luego el peón "d". También ganaría en esta variante 21.dxc5.

20...f6

Evita ♘e5.

21.h3

Jugada intermedia necesaria. Es prudente salir de la posición de mate en octava (primera) línea, para tener agilidad con el caballo.

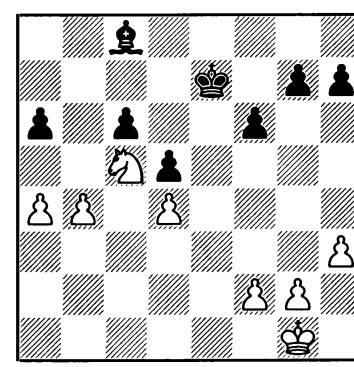
21...♕d7 22.b4 ♖c6 23.♖xc6!

También era bueno ♕a7, pero las blancas tienen un plan claro, que es llegar al final de caballo contra alfil, en la seguridad de que el dominio del cuadro "c5" ha de reportarles la victoria, porque deben luchar contra el alfil malo. Mucha ha de ser la seguridad en el tema cuando aceptan la simplificación total de las piezas, sin necesidad. Se verá ahora la importancia de la jugada h3, ya que, de no haberse tomado esa elemental precaución, las negras podrían haber seguido con 22...♖xc5, continuando con ...♗g4 y ...♕xa4, con la amenaza de mate en "a1" y "d1".

23...♕xc6 24.♕xc6 bxc6

Y estamos en la médula de la partida, para nuestros fines. Se ha llegado al final de caballo contra alfil, que necesita varias etapas para ser ganado. Estratégicamente está definido, pero ahora es necesario no fallar tácticamente. El primer acto del mismo es la ocupación del punto "c5", antes que el rival pueda mejorar la situación de su alfil mediante ...♗f5, para seguir, si ♘d2, con ...♗c2, tomando todas las vías de acceso hacia "c5" del caballo blanco.

25.♘d2 ♔f7 26.♘b3 ♔e7 27.♘c5 ♗c8



CÓMO SE RAZONA EN AJEDREZ

Se ha planteado la posición que buscaban las blancas. Ahora el alfil está en "zugzwang" (no puede moverse sin perder algo), pero difícil resulta aún saber cómo ha de hacerse para ganar. Navegar a tientas hacia la victoria es tarea ingrata, y justo es que digamos qué suerte de deducción debe hacer un ajedrecista para saber si puede ganar o no. Debemos afirmar antes que hay gran cantidad de jugadores, aun de primera categoría, que reemplazan este tipo de reflexiones con el análisis de jugadas. Porque el instinto los guía en el mar de la complicación; pero también debemos decir que lo inteligente es navegar con rumbo claro y no dejarse llevar a la deriva de los accidentes de la lucha.

La zona donde hay desproporción estratégica es el ala dama. En ella hay razón para pretender ganar. Nada de esto sucede en el flanco

rey, ya que los tres peones de ambos bandos están bien colocados. No hay, pues, razón para sacar mayor ventaja en ese sector. Ahora, si los peones no existieran, ¿se ganaría el final? Rápidamente se observa que sí. Por ejemplo: sacamos mentalmente del tablero esos peones y ponemos al rey blanco en "f4" y al negro en "f6"; se llega a la conclusión de que las negras no tienen ninguna jugada buena y están en una posición absoluta de "zugzwang". Si mueven el alfil, pierden el peón "a, y si mueven el rey, entra el rey adversario y se gana por el simple procedimiento de la oposición, facilitado en este caso porque el caballo, desde "c5", le quita al rey enemigo las casillas "e6" y "d7".
Sabemos, pues, cual es la posición ganadora y ahora marcharemos rumbo a la misma. Lo que sabemos es el plan estratégico; ahora trataremos que, tácticamente, éste no sufra tropiezos.

28.♔f1 ♔d6 29.♔e2 ♔c7 30.a5!

Necesario para evitar ...♔b6, seguido de ...a5. Este avance hace perder a las blancas el tiempo que mantenían de reserva para cuando llegaran a la posición de "zugzwang", y es un inconveniente táctico que obliga a jugar con mayor cautela aún.

30...♔d6 31.g4 g5!

Para tomar la casilla "f4" al enemigo.

32.f4 h6 33.♔f3 ♔e7 34.♔g3!

IMPORTANCIA DE PEQUEÑOS PROBLEMAS TÁCTICOS

El segundo y más grave problema táctico a resolver. El negro ha jugado con gran lógica y ha dispuesto sus peones de manera que el rey blanco no conjugue su acción con el caballo. Le ha cerrado el acceso a "f4" y es necesario obligar a que sean las negras las que deban jugar ...gxf4. ¿Cómo hacerlo? Medítese y se verá que las blancas pueden colocar tres piezas sobre el peón "g5" enemigo: el peón "f", que está ya en "f4", el "h", desde "h4", y el caballo desde "f3". Esta presión debe obligar a simplificar, y esto facilitará la marcha del rey. Tácticamente está, pues, resuelto el segundo problema.
Veamos cómo:

34...♔d6 35.h4 ♔e7 36.♘d3 ♗d7 37.♘e1 gxf4+

Y las blancas ganaron la pequeña batalla entablada en el ala de rey, que en realidad es una escaramuza de gran importancia para definir la lucha en el ala de dama. Si 37...♔f7 38.♘f3 ♔g6 39.hxg5, seguido, después de la simplificación, de ♘e5+, con jaque doble.

38.♔xf4 ♗e8 39.♘d3 ♗d7

Necesario para poder ir a "c8" y apoyar el peón "a". Se observa así la pobre acción del alfil, que está a merced del caballo blanco.

40.♔f3

CÓMO SE GANA UN TIEMPO

Las blancas quieren ganar un tiempo, es decir, llegar a esta misma posición correspondiéndole jugar al negro, y lo logran mediante el procedimiento típico de volver con el rey a la misma posición, en un número impar de jugadas. Si ahora 40.g5 seguiría 40...h5 y la victoria sería difícil, porque si 41.gxf6+ ♔xf6 42.♘e5 (o 42.♘c5) 42...♗e8 (o 42...♗c8), y las blancas, al tener que jugar, pierden su notable posición actual. Como sabemos que el caballo no sirve para ganar tiempos, habrá de lograrse esto con el rey.

40...♗c8 41.♔g3 ♗d7 42.♔f4

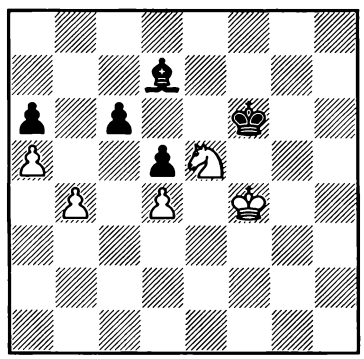
Y ahora juegan las negras.

42...♔f7 43.g5! hxg5+

La otra posibilidad era 43...h5 44.♔g3! ♔g7 (no 44...fxg5, por 45.♘e5+, ni 44...♗g4, por 45.gxf6, seguido de ♘e5) 45.gxf6+ ♔xf6 46.♘c5 ♗c8 47.♔f4, y ahora deben jugar las

negras, que pierden por estar en absoluto "zugzwang".

44.hxg5 ♔g6 45.gxf6 ♔xf6 46.♘e5!



No a "c5", porque hace falta que el alfil no tome la casilla "g4", que será el tiempo de que el rey blanco dispone para ganar el final.

46...♗e8 47.♔g4 ♔e7

Se inicia el repliegue del rey negro, en derrota, que permite el avance demoledor del rey blanco. Cambiados los tres peones del ala rey, se ha llegado a la posición imaginada en el comentario de la jugada 27ª. Ahora el camino del triunfo es matemático.

48.♔g5 ♔e6?

Esto facilita el desenlace. Pero igualmente se ganaba, si 48...♗d7, mediante 49.♔g6! (no 49.♘xd7, por 49...♔xd7 50.♔f6 ♔d6 y tablas, porque las negras ganarían la oposición) 49...♗e8+ 50.♔g7 ♔e6 (no 50...♗d7, porque ahora sí vale 51.♘xd7 ♔xd7 52.♔f7, ganando la oposición y la partida) 51.♘d3, y se llega a la misma posición del texto. También ganaría 51.♔f8.

49.♘d3 ♗d7 50.♘c5+ ♔d6 51.♘xa6 ♗c8 52.♘c5 ♔c7 53.♔f6 ♗h3 54.♔e7 ♗f1 55.♘e6+ ♔b7 56.♔d6

Y las negras abandonaron.

III.- LOS CABALLOS SON SUPERIORES EN LAS POSICIONES DE BLOQUEO

Hemos afirmado que el alfil es más valioso en las posiciones abiertas. Por esta causa algún aficionado se preguntará a qué se debe que luego de esa afirmación nos complazcamos en mostrar posiciones favorables a la acción de los caballos, y daremos la razón. Dijimos que comentaríamos oportunamente el tipo de posiciones en que el alfil es más eficaz; también expresamos que dos alfiles son muy superiores a dos caballos, casi siempre, pues hay posiciones de bloqueo absoluto que los anulan. Lo que no hemos dicho es que las posiciones de bloqueo o semibloqueo, por la acción restrictiva que en la movilidad de las propias piezas ejercen los peones, son más decididamente favorables a los caballos que las posiciones abiertas a los alfiles.

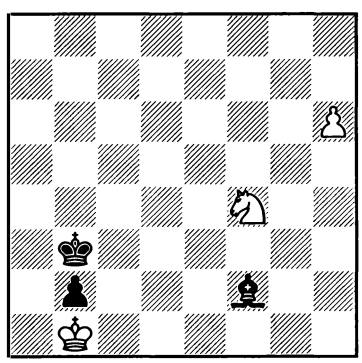
ALGUNOS DETALLES VALIOSOS DE LA LUCHA DE CABALLO CONTRA ALFIL

En las posiciones abiertas los alfiles y los caballos luchan de igual a igual en el máximo de su acción, y como la ventaja del alfil sobre el caballo está considerada en medio peón, que no es por cierto mucho, sucede que no es tan claro determinar las situaciones decididamente favorables, pues la acción es más lenta y menos típica. En cambio, en las posiciones de bloqueo, el caballo lucha manteniendo su acción y si, por ejemplo, se coloca entre dos peones adversarios, ataca a los peones que sostienen a éstos. Por ejemplo, un caballo en "e5", entre un peón rival en "d5" y otro en "f5", que generalmente están sostenidos por otros peones en "g6" y "c6", ataca sus bases de apoyo. Y aun cuando no existiera esto, si lucha contra el alfil dama adversario, éste será trabado por los peones de "d5" y "f5".
Ofrecen así un desnivel favorable mayor aquellas posiciones en las que el caballo domina. La lucha del alfil en las posiciones abiertas es más sutil y mucho menos simple de atrapar, para darle unidad al tema; pero, a pesar de esto, lo intentaremos, para tratar de agotar este problema de vital importancia para

los ajedrecistas, ya que alrededor de él gira gran parte de la estrategia del ajedrez y del secreto de la buena o mala simplificación.

IMPORTANCIA DE UN DETALLE TÁCTICO

Antes de seguir adelante mostraremos una posición de final compuesto en la que se observa cómo el caballo puede competir también en algunas posiciones de juego abierto contra el alfil, y cómo es de difícil el buen manejo de estas piezas.



Es ésta una posición muy simple en apariencia. Es difícil construir un final bonito como éste, con tan pocas piezas. Veremos cómo el caballo logra apoyar al peón de "h6" para permitir que se corone, copándole los saltos al alfil rival. Pero como el alfil es muy ágil, para lograr dominar a esta pieza debe el caballo hacer uso del recurso que nace de un oportuno jaque al rey enemigo, que en cierto momento permitirá ganar un tiempo con el caballo.

¿Cómo se resuelve el final? De paso haremos el tipo de razonamiento que debe seguir el jugador principiante. Es evidente que se debe evitar que el alfil negro vaya a "d4", pues el caballo no podría desalojarlo nunca de la gran diagonal.

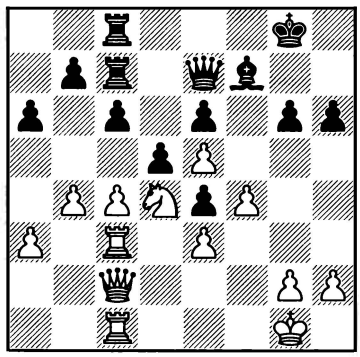
Agreguemos ahora otra reflexión para no navegar a ciegas. ¿En qué punto podría estar el caballo para que dispusiera de más posibilidades de ganar un tiempo mediante jaques al rey enemigo, una vez que el alfil se mueva? Pues, en "e6", donde no sólo impide ...♗d4, sino que amenaza cambiar rápidamente de posición mediante ♘c5+ o ♘d4+, según el sitio a que vaya el alfil rival. La primera jugada es, pues, 1.♘e6. El negro, para poder detener al peón adversario, debe jugar su alfil a "e1", "h4" o "g3".Si va a "e1" o "h4", observamos que es necesario evitar que luego se coloque en "c3" o "f6" respectivamente, y advertimos también que un caballo desde "e4" toma todos esos saltos. Entonces hay que seguir con 2.♘c5! ♔ mueve 3.♘e4!, y no es posible evitar la entrada del peón, pues el alfil está semicopado y necesita, por lo menos, tres jugadas para meterse en la gran diagonal. Si, en cambio, 1...♗g3, se hace necesario evitar ...♗e5; para lograr esto se hace uso del otro jaque, o sea 2.♘d4+ ♔ se mueve 3.♘f3, y también se logra tomar todas las vías de rápido acceso a la gran diagonal del alfil adversario.

Pero, como hemos dicho, este final es una excepción, pues de no haber mediado el accidente favorable de la posición del rey negro, que permite hallar esos jaques intermedios y salvadores, no se habría logrado coronar el peón "h". Volvamos ahora a las verdaderas posiciones en que el caballo es favorable, sin mediar accidentes tácticos, pues éstos son detalles, y lo que a nosotros nos preocupa es mostrar situaciones estratégicas donde no radique el resultado en azares difíciles de precisar en un curso racional. Hemos mostrado el ejemplo, más por lo bonito que por lo práctico.

CÓMO LE GANÓ BOGOLJUBOW A GILG

Veremos ahora una posición a la que llegaron Bogoljubow y Gilg, en el torneo de Carlsbad de 1929:

A la posición que muestra el diagrama de la página siguiente se arribó después de la jugada 26ª de las blancas. Evidentemente las negras están perdidas, de acuerdo con nuestra experiencia. El alfil que poseen hace las veces de un peón y no puede competir con el caballo, por tratarse de una posición de bloqueo, donde la acción de estas piezas tanto se desnivela.



Para que en una posición de este tipo no exista este peligro, debe poseerse el alfil que actúa en las casillas de color diferente a las que están ocupadas por los peones; en este caso el alfil debería correr por casillas negras. Si, por ejemplo, este alfil en lugar de estar en "f7" estuviera en "h7", habría siempre el recurso de eliminar el poderoso caballo de "d4", que ahora desarrolla una acción decisiva.
La partida siguió así:

26...♔g7 27.cxd5 exd5 28.♖c5 ♕e8 29.a4

EL PUNTO DE COINCIDENCIA DE LAS PIEZAS

Aprovecharemos la oportunidad para recordar un tema muy importante que hemos estudiado, y que ahora se vincula. De la buena comprensión del mismo surge la teoría del plan. ¿Cuál es el sitio en que coincide la acción de todas las piezas blancas? Es fácil verlo: la casilla "c6", que está atacada por el caballo, las dos torres y la dama. Está vulnerada por cuatro piezas y puede ser presionada por otra más: el peón desde "b5". Sabemos, pues, que el punto crítico de la partida es el "c6", y hacia él convergerán todas las fuerzas blancas. Como las negras tienen desventaja en espacio (menor terreno donde accionar con sus fuerzas), han de hallar dificultades para defenderse. Tenemos, pues, la idea estratégica de la partida, por cuanto conocemos la teoría del punto de coincidencia de las piezas, y hacia él va Bogoljubow.

29...♗e6 30.b5 axb5

En estos casos, siempre, casi sin ninguna excepción, se debe cambiar uno de los peones, pues, si no, luego de bxc6 quedaría otro peón débil en "a6", muy difícil de defender. Y es prudente achicar las preocupaciones, especialmente cuando se está inferior y no pueden distraerse efectivos.

31.axb5 h5 32.bxc6 bxc6 33.♘b5!

Y ahora el caballo, mediante un detalle táctico (la imposibilidad de ser capturado), mejora su situación, pues va en busca de una calidad enemiga. Pero no era preciso esto para ganar.

33...♖d7 34.♘d6 ♖xd6 35.exd6 ♗d7 36.♖a5 ♕e6 37.♕c5 ♔h6 38.♖a7 ♖b8 39.h3 ♖b5 40.♕d4

Y las negras abandonaron.

UN EJEMPLO FAMOSO

Veremos ahora, para poner fin al tema de la lucha del caballo contra el alfil en posiciones estratégicamente favorables para el primero, un ejemplo extraordinario, que merece calificativos especiales del doctor Emanuel Lasker. Se trata de la valiosa partida que ganó Bogoljubow contra Romanovsky, en el torneo de Moscú de 1925.
Fue así:

Apertura Inglesa (A15)
Moscú, 1925
Blancas: E. Bogoljubow
Negras: Romanovsky

1.♘f3 ♘f6 2.c4 d5 3.cxd5 ♘xd5 4.d4 g6 5.e4 ♘f6 6.♘c3 ♗g7 7.h3

A esta jugada, el doctor Lasker hace el siguiente comentario: "Los alfiles son, cuando las líneas se abren, más fuertes que los caballos y deben estar asegurados contra los cambios. Por eso, las blancas juegan h3, que tien-

de a seguir con ♗e3, apoyando el centro, sin el riesgo de ...♘g4 seguido de ...♘xe3". Además -agregamos nosotros-, esta jugada impide ...♗g4, en su oportunidad, y anula la posible acción ofensiva de ese alfil, que al clavar el caballo de "f3" accionará sobre el peón de "d4" que éste defiende.

7...0-0 8.♗e3 c6 9.♕d2 ♖e8 10.♗d3 ♘bd7

Las blancas dominan el centro -agrega Lasker- pero las negras amenazan simplificar el juego mediante ...e5. La fuerza del centro blanco consiste en la influencia que tiene en la acción de las piezas enemigas. La jugada ...d5 lo libraría y las blancas deben apelar a un recurso estratégico heroico para evitar no sólo que entre a actuar la torre adversaria, sino que su peón de "e4" sea luego un tema de ataque para el negro.

11.e5!

Avance atrevido, ya que todo avance de peón central que no esté provocado por otro peón debilita los peones. En este caso eso se acentúa por la situación del peón "d", pero si se observa que las negras no tienen otra retirada para su caballo que el cuadro "d5", se verá que mediante el cambio de peones desaparece la gravedad de esa debilidad.

11...♘d5 12.♘xd5 cxd5 13.0-0 f6

Ahora las negras hacen del peón de "e5" avanzado un tema de ataque. Tres piezas gravitan sobre él, y si las blancas jugaran exf6 seguiría ...exf6, con equilibrio casi absoluto. Pero Bogoljubow ha previsto esto y a la vez que parece ceder al plan adversario, se crea una casilla fuerte en "d4".

14.♗h6 fxe5

No 14...♗h8, por 15.e6, seguido de ♗b5.

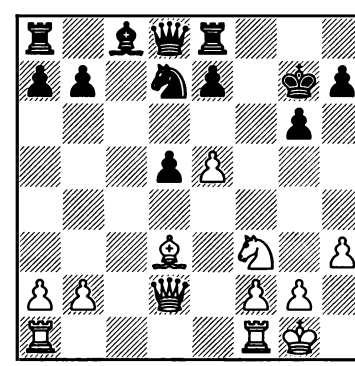
15.♗xg7 ♔xg7

Las blancas cambiaron su peor alfil, que actuaba en casillas del mismo color que las que ocupa el peón más avanzado, y eliminaron a cambio el mejor alfil rival. Ahora comenzará la lucha estratégica que nos interesa.

16.dxe5

EL DUELO ESTRATÉGICO DE DOS CABALLOS

La lucha entra en su faz crítica. Las blancas están mejor por la acción que ejerce el peón de "e5", que fiscaliza las casillas negras. El caballo blanco amenaza entrar en "d4" y colaborar en su acción, y si se lograra cambiar todas las piezas y reducir la lucha al caballo contra el alfil negro, se ganaría por la preponderancia que en la lucha adquiere el dominio de los cuadros negros, que los alfiles, en este caso, no pueden fiscalizar.



16...♘c5 17.♘d4 ♘e6

Romanovsky trata de cambiar los caballos, pues en un final de alfiles, si bien las blancas seguirían algo mejor, porque su alfil está mejor colocado, probablemente no podrían ganar, especialmente por la fuerza que podría tener el peón libre que las negras poseen en "d4".

18.♘e2!

Como es natural, las blancas conservan el caballo, pues lo que desean es cambiar su alfil por el caballo adversario, que es la única pieza que les impedirá dominar el punto "d4".

18...♖f8 19.f4 ♕b6+ 20.♔h2 ♘d4 21.♘c3

EL CABALLO SIGUE HUYENDO...

Las blancas prosiguen eludiendo el cambio de los caballos, en el que habría caído anteriormente más de un ajedrecista experimentado, porque tienen plena conciencia de la gran fuerza de esta pieza para el blanco, en una posición de este tipo, en la que hay un punto fuerte a dominar y se hallan debilitadas las casillas negras por la desaparición de los alfiles de ese color y estar los peones centrales más avanzados en cuadros blancos.

21...e6 22.♖ad1 ♘f5 23.♗xf5

Las blancas, por fin, han podido extirpar la única amenaza enemiga que podría discutir la posición de las casillas negras a su caballo, que se colocará decisivamente en "d4".

23...♖xf5 24.♘e2 ♗d7 25.♘d4 ♖f7 26.h4!

Ahora comienza el debilitamiento del flanco rey enemigo, por aquella ley estratégica que indica que, una vez bloqueado el centro, debe atacarse en los flancos. Esto se basa en la dificultad que existe para que quien tiene desventaja de espacio en ese sector pueda llevar las piezas de una ala a la otra.

26...♖af8 27.♖f3 ♔h8 28.♖c1 ♕d8 29.♔g3!

El rey, al apoyar el peón de "f4", permitirá que la dama blanca pueda distraerse en otros menesteres mucho más valiosos, como es el dominio de la columna "c", punto descuidado por el negro en su apresurada acción del flanco rey.

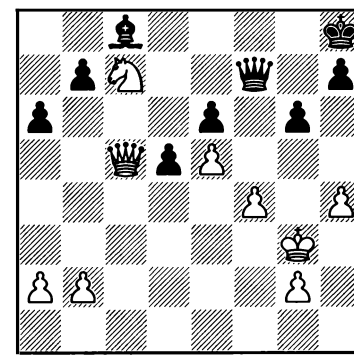
29...♕b8 30.♕b4 ♖g8 31.♕d6 ♕e8

Si 31...♕xd6 32.exd6 ♖d8 33.♖c7 ♗e8 34.♖fc3 ♖xd6 35.♖xf7 ♗xf7 36.♖c7, seguido de ♖xb7, etcétera.

32.♖c7 ♗c8 33.♖xf7 ♕xf7 34.♖c3 ♕e8

Si 34...♖f8? 35.♔h3!

35.♖c7 ♖g7 36.♘b5 a6 37.♕c5! ♖xc7 38.♘xc7 ♕f7



La lucha de caballo contra alfil resulta en esta partida muy interesante. Malo habría sido 38...♕d8 por 39.♕d6, y si 39...♕xd6 40.exd6 ♔g7 41.♘a8, seguido de ♘b6, ganando el alfil. Si por ejemplo, en vez de 38...♕f7 o la variante 38...♕d8 siguiera 38...♕g8 39.♕e7 ♕g7 40.♕d8+ ♕g8 41.♘e8, ganando igualmente el alfil. Ese pobre alfil inutilizado por sus peones.

39.♘xd5 ♗d7 40.♘f6 ♗c6 41.♕d6 h5 42.♔h3 ♔g7 43.g4 ♗f3

El alfil negro entró a jugar a costa de un peón, pero a pesar de esto no puede competir con la formidable presión que ejerce el indesalojable caballo blanco de "f6", que prácticamente inutiliza la defensa negra.

44.gxh5 gxh5 45.♕d3 ♗g4+ 46.♘xg4

SE ELIMINÓ AL CABALLO, PERO A DEMASIADO PRECIO

Las negras, ante la doble amenaza de ♕xf3 y ♕h7+, seguido de ♕xf7 y ♘xh5, han preferido llegar al final con dos peones menos, pero con damas, que siempre ofrecen probabilidades de un jaque perpetuo.

46...hxg4+ 47.♔xg4 ♔h6 48.♕d8 ♔h7

De nada serviría 48...♕f5+, por 49.♔g3, amenazando ♕g5+ o ♕f6+, seguido de ♕xe6, según a donde fuera la dama negra.

49.♕f6 ♕g8+ 50.♕g5 ♕c8 51.h5 ♕c6 52.♕g6+ ♔h8 53.♔g5

Y las negras abandonaron.

Una partida instructiva que cierra de excelente manera la serie de ejemplos que hemos dado para mostrar hasta qué punto es valioso el caballo como elemento estratégico en las posiciones cerradas. En el próximo parágrafo estudiaremos aquellas posiciones típicas en las que es mucho más fuerte el alfil.

Para terminar con esto repetiremos lo que expresa Tarrasch en "Die Moderne Schachpartie": "De una manera general, el caballo es superior al alfil cuando está colocado en el centro, sobre las columnas "f", "e", "d" o "c"; cuando, además, está sostenido por un peón y no puede ser atacado por ningún peón enemigo. Un caballo así situado llega, en ciertas posiciones, a ser más fuerte que una torre (en aquellos casos en que no puede ser cambiado por una pieza menor enemiga). En todos los otros casos, según mi experiencia -sigue Tarrasch-, es inferior al alfil".

IV. CUÁNDO ES SUPERIOR EL ALFIL

Corresponde que iniciemos la consideración de las posiciones en que se hace notar la gran fuerza del alfil y se muestra la relativa verdad de que un alfil es ligeramente superior a un caballo. Hemos dicho las causas. Nada cuesta repetirlas, para facilitar la tarea del aficionado. El alfil vale más que el caballo por la simple razón de que domina mayor número de casillas del tablero. Un alfil en el centro ("e4", "e5", "d4" o "d5") domina trece casillas. Un caballo, también en su mejor ubicación, o sea cualquiera de los cuadros centrales comprendidos en la zona "f6"-"f3"-"c3"-"c6", sólo actúa sobre ocho casillas. Un alfil en su peor posición actúa sobre siete casillas del tablero. Un caballo sobre sólo dos. Por ejemplo, un alfil en "h1", o en "h2", o "g8", y un caballo en "a1".

CÓMO SE GANA UN TIEMPO

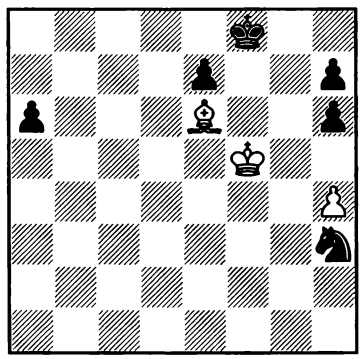
Además el alfil puede moverse y seguir dominando el mismo punto. Es decir, que con el alfil se pueden ganar tiempos y esto no se consigue jamás con un caballo, porque esta pieza no puede volver nunca a una misma posición sino realizando un número par de jugadas. Por ejemplo, el caballo dama de las blancas y el caballo rey de las negras, colocados ambos en cuadros blancos antes de iniciarse la lucha, necesitan siempre un número par de jugadas para ir a cualquier casilla blanca del tablero. No es posible hacerlo en número impar, y lo mismo sucede con el otro caballo de ambos, con respecto a los cuadros negros del tablero.

Todo esto parecería indicar que el caballo es muy inferior, pero no es así, por otra causa también valiosa, y es que el alfil sólo dispone de 32 casillas de las 64 del tablero, y por esta razón adquiere su máxima eficacia cuando actúan ambos a la vez. En cambio, el caballo, aun en forma lenta, puede ir de un cuadro blanco a otro negro y por todos los sectores del tablero.

IMPORTANCIA DE LOS PEONES

Pero apenas hay peones en el tablero, todo esto cambia. Ya hemos visto de qué manera los peones situados en cuadros del mismo color del alfil hacen que el caballo adquiera de súbito una fuerza extraordinaria. En esos casos, casi siempre resulta ganadora su acción. Ahora lo veremos a través de posiciones abiertas, en las que el caballo carece de un sólido punto de apoyo, y en otras cerradas, pero en las que la disposición de los peones favorece la movilidad del alfil, o mejor dicho, no la reduce.

Primero observemos (diagrama en página siguiente) una posición de final compuesto, de A. Rinck, en la que las negras, con tres peones de ventaja, no logran hallar para su caballo, en el medio del tablero, un punto de apoyo, y sólo consiguen por esta causa empatar.

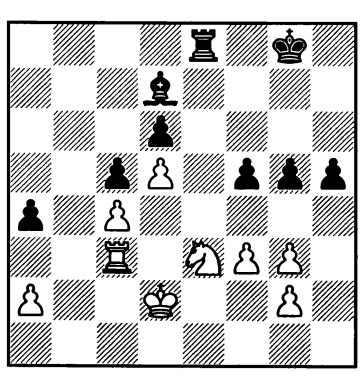


A primera vista eso parece imposible, pero véase que el caballo está un poco bloqueado, ya que no puede regresar hacia su base. Además, el rey blanco actúa como pieza agresiva, y el rey negro sólo como un pacífico monarca. Toda la base del final radica en que el caballo carece de un sitio donde sostener su acción, para poder entrar a jugar con el rey.

1.♔e4 ♘f2+ 2.♔e3 ♘d1+ 3.♔d2 ♘b2 4.♔c3 ♘a4+ 5.♔b4 ♘b6 6.♔c5 ♘a4+ 7.♔b4

Y tablas por repetición de amenazas, pues el caballo no tiene adonde ir. Si 6...♘a8 seguiría 7.♔c6, ganando el caballo, y el final también sería tablas. Esto ha sido posible por tratarse de una posición abierta, donde el alfil tiene el máximo de acción.

NIMZOWICH EN ACCIÓN



En una partida entre Jacobsen, de Dinamarca, y Nimzowich, con las negras, se llegó a la posición que muestra el diagrama anterior, después de la jugada 40ª de las blancas:

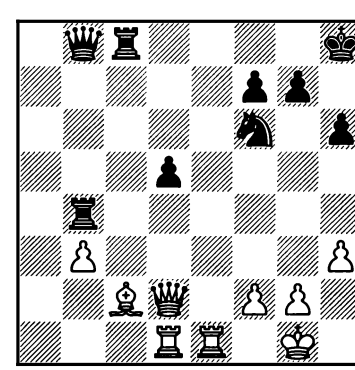
La posición del alfil en este caso resulta perfecta. Entre él y sus peones toman todos los saltos al caballo, y lo único que necesita para que su poder de movilidad sea absoluto es avanzar el peón "f", y así nada entorpecerá su movilidad.

Como es natural, Nimzowich jugó: **40...f4!**, que es la jugada ganadora, no sólo porque da libertad absoluta al alfil y se anticipa al movimiento de bloqueo de las blancas f4, sino por cuanto indirectamente debilita al peón "g2" al abrir la columna "g". El juego siguió con **41.gxf4 gxf4 42.♘d1**, que es un error y permitió a Nimzowich ganar sin tener que hacer valer la enorme fuerza de su alfil. La partida siguió con **42...♔f7 43.♘f2 ♖g8 44.♔e2 ♖xg2**, y luego de un final simple, ganó Nimzowich.

El verdadero final debió ser así: 42.♘c2 ♔f7 43.♘e1 ♔f6 44.♖c2 ♖b8 45.♔c3 ♖b1 46.♖e2 ♖c1+ 47.♘c2 ♗f5, y se gana mediante la simplificación, seguida de una maniobra con el rey negro hasta "g3".

EL CABALLO INUTILIZADO COMO SOSTÉN

En otra partida de Nimzowich, jugada en el torneo de Carlsbad de 1907, contra Janovsky, se llegó a la posición que sigue, después de la jugada 31 del blanco:



Es ésta una posición típica de alfil mejor que el caballo adversario, a pesar de estar esclavizado en la defensa del peón "b". La razón es que el caballo está inutilizado en el sostén del peón "d5", y el alfil dispone de una diagonal magnífica. La partida siguió así:

31...♕d6 32.♖a1 ♖b7 33.♖a4 ♖bc7 34.♗f5 ♖b8 35.♖d4

Es notable la rapidez con que Nimzowich ha colocado su torre en "d4", siguiendo aquel consejo que establece la ventaja de poner las piezas de menos valor delante, en todos los casos en que se ataca una pieza.

35...♖e7

No sería bueno 35...♖xb3, a causa de 36.♖xd5!, especulando con que el caballo está sobrecargado en el apoyo del peón, y por la más grave amenaza de mate en "e8".

36.♖xe7 ♕xe7 37.b4 ♕e5 38.♗g4 ♖a8

Era imprescindible 38...♘xg4, aun a costa de perder un peón, por la enorme fuerza de ese alfil, que amenaza ir a "f3", apoyar igualmente a las piezas mayores para ganar el peón y luego dominar casi todos los saltos del caballo adversario.

39.f4 ♖a1+ 40.♔h2 ♕c7 41.♗f3 ♕d6 42.♗xd5 ♕e7 43.♗f3 g6

Tras un largo final, pero no muy difícil, Nimzowich se adjudicó la victoria.

LA INOLVIDABLE LECCIÓN DE YATES A ALEKHINE

Finalmente estudiaremos una partida famosa, la que Yates le ganó a Alekhine en el torneo de Carlsbad de 1923. En ella, el maestro británico conmovió al mundo ajedrecista con una victoria notable, lograda, casualmente, por la formidable acción que desplegó un alfil suyo, en lucha contra un caballo, dominando la gran diagonal.

Defensa India del Rey (E62)
Carlsbad, 1923
Blancas: A. Alekhine
Negras: F. Yates

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.g3 ♗g7 4.♗g2 0-0 5.♘c3 d6 6.♘f3 ♘c6 7.d5 ♘b8 8.e4 ♘bd7 9.0-0 a5 10.♗e3 ♘g4 11.♗d4 ♘ge5 12.♘xe5 ♘xe5 13.c5 dxc5 14.♗xc5 b6 15.♗d4 ♗a6 16.♖e1 ♕d6

Malo habría sido 16...♘d3, a causa de 17.♗xg7. Las negras deben conservar a toda costa el alfil rey, ya que no sólo apoya el enroque, sino que actúa en la gran diagonal, debilitada por la configuración rígida de los peones blancos en el centro.

17.♗f1 ♗xf1 18.♖xf1 c5!

Esta hábil jugada hace casi forzoso el cambio del alfil por el caballo y brinda a la partida un sello característico. Veremos cómo en esta posición normal de ambas piezas, el alfil es muy superior al caballo. Malo sería, naturalmente, 19.dxc6 al paso, a causa de 19...♕xd4 20.♕xd4 ♘f3+, etc. Tampoco sería muy bueno 19.♗e3, por 19...c4, seguido de ...♘d3, vulnerando el punto "b2" y acentuando así la acción del alfil en la gran diagonal.

19.♗xe5 ♕xe5 20.♕b3 ♖ab8 21.♕b5 f5 22.♖ae1

Si 22.exf5 seguiría 22...♕xf5 y luego ...♗d4, con posición ganadora, porque el punto de coincidencia de las fuerzas negras, "f2", sería muy difícil de defender. Eso, sin contar que se ganaría un peón en seguida.

22...f4 23.♕d7 ♖bd8 24.gxf4 ♕xf4 25.♕e6+ ♔h8 26.f3

Malo habría sido 26.♕xe7 a causa de 26...♕g4+ 27.♔h1 ♕f3+ 28.♔g1 ♖de8, seguido de ...♖f4 o ...♖e5, según los casos, ganando. El avance f3 acaba de debilitar al rey

blanco y da mucha mayor fuerza al alfil negro. La única forma de poder oponerse a la acción de una pieza de este tipo es colocar los peones en cuadros del mismo color, y Alekhine, forzado por las circunstancias, tiene que hacer todo lo contrario.

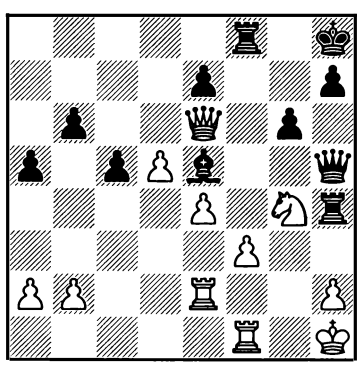
26...♕g5+ 27.♔h1 ♖d6 28.♕h3 ♗e5!

Comienza el alfil a hacer sentir su poder ofensivo. Entretanto, el caballo blanco está reducido a un papel decorativo, pues debe obstruir las amenazas del alfil sobre el peón de "b2".

29.♖e2 ♖df6

El pase del alfil a "e5", para luego poner la torre en "f6", es perfecto, para dar a todas las piezas negras el máximo de acción.

30.♘d1 ♖f4 31.♘e3 ♖h4 32.♕e6 ♕h5 33.♘g4



EL CABALLO VA EN BUSCA DE UN ENEMIGO, PERO EN VANO

El caballo, en un esfuerzo valioso, ha acudido en defensa de su monarca y en busca del formidable alfil rival para eliminarlo. Pero Yates ha previsto esto y está dispuesto a entregar calidad para ganar por ataque, en mérito a la pujante acción del valioso alfil.

33...♖xg4 34.fxg4 ♖xf1+ 35.♔g2 ♕xh2+ 36.♔xf1 ♕h1+ 37.♔f2 ♗d4+ 38.♔g3 ♕g1+ 39.♔h3 ♕f1+ 40.♖g2 ♕h1+ 41.♔g3 ♕e1+ 42.♔h3 g5!

El secreto de la combinación. Mediante una serie de exactos jaques, Yates ha colocado al rey blanco en posición de mate y ahora define la lucha en forma económica. Evidentemente, el alfil ahora ya es superior a la misma torre.

43.♖c2 ♕f1+ 44.♔h2 ♕g1+ 45.♔h3 ♕h1+ 46.♔g3 ♕d1!!

Una jugada de problema. Ahora la torre no tiene buena casilla donde ir. Si, por ejemplo, 47.♖g2 ♕e1+, etc. Si 47.♖h2 ♕g1+ 48.♔h3 ♕e3+ 49.♔g2 ♕f2+, etc. Si 47.♕f7 (que amenaza ♕f8 mate) 47...♕d3+ 48.♕f3 ♗e5+ 49.♔g2 ♕xc2+, etcétera.

47.♖c3 ♕g1+ 48.♔h3 ♕f1+ 49.♔g3 ♗f2+ 50.♔f3 ♗g1+

Las blancas abandonaron. El mate en dos jugadas no puede evitarse.

V.- LO QUE YA SABEMOS

Hemos visto algunos ejemplos valiosos sobre la ventaja que significa el alfil en las posiciones abiertas o en aquellas en que los peones no entorpecen su acción. Veremos otros ya más difíciles, para llegar a algunos finales reducidos a la acción de esas piezas, también favorables.

Esto nos permitirá luego establecer principios generales, para saber en qué momento conviene más un caballo, cuándo un alfil, y especialmente, para saber cómo debemos buscar la simplificación, para imponer una pieza activa nuestra, o cuándo la debemos efectuar para eliminar una del adversario. Porque la lucha de caballo contra alfil es, en realidad, médula estratégica del ajedrez. Y ya veremos cómo todo esto depende exclusivamente de la conformación de peones.

Sabemos ya que el alfil es más eficaz que el caballo en las posiciones donde los peones no están trabados entre sí y, además, en las que no existen cadenas de éstos, que bloqueen su movilidad, y también, que es precisamente el

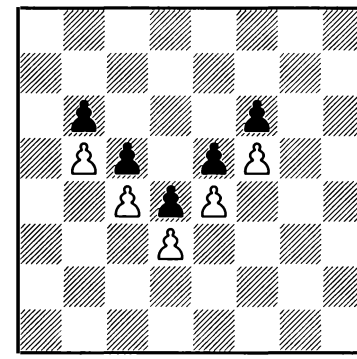
caballo la pieza que más hace sentir los efectos desagradables que se desprenden de la existencia de un alfil malo, o sea de un alfil que corre por cuadros del mismo color que los que ocupan sus propios peones.
En el transcurso de lo que hemos publicado se habrá aprendido que el caballo tiene una enorme superioridad en las posiciones antes mencionadas; que esa superioridad es decisiva, aun en los finales reducidos exclusivamente a la acción de esas dos piezas, finales en que hay una larga cadena de peones trabados por ambos lados. Se habrá compenetrado, además, el aficionado, de que el alfil nunca logra posiciones tan decididamente ventajosas, tan típicamente ventajosas, y sabe, por último, lo que parece un contrasentido: que el alfil es superior, por lo general, al caballo.

LA FUERZA DE DOS ALFILES UNIDOS

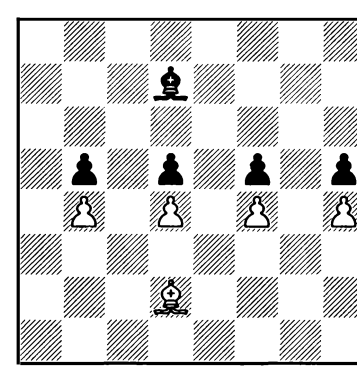
Hemos anticipado ya que la verdadera fuerza de los dos alfiles está cuando ambos existen en el tablero. Dijimos que si un alfil vale 3 ½ y un caballo 3, dos alfiles juntos valen 8, y dos caballos seis. Es decir, que nunca mejor aquello de que "la unión hace la fuerza", en ajedrez, como en el caso de la existencia de dos alfiles que tanto colaboran entre sí.
Desaparecido uno de ellos, la situación es distinta. Hay casillas del tablero inaccesibles para el alfil, ya que éste sólo actúa por 32 de las 64, y en esta forma, si esa pieza no cuenta con la colaboración de peones situados en cuadros de distinto color, para complementar su acción, resulta que el caballo se convierte en una fortaleza inaccesible. De ahí la necesidad de las formaciones móviles de peones, pues esto permite disponerlos de acuerdo con las exigencias de la lucha.

DÓNDE DEBE COLOCARSE EL ALFIL

Pero también puede jugarse con un alfil contra un caballo, y con ventaja, en las posiciones en que los peones están trabados y el alfil marcha por diagonal distinta a la que ocupan éstos. Por ejemplo, una cadena de peones como la que muestra el siguiente diagrama:



El bloqueo de peones es absoluto. ¿Dónde debe estar colocado el alfil para que tenga el máximo de eficiencia defensiva? Pues en "d2", desde donde toma las casillas centrales que los peones han descuidado. Es decir, cuando los peones toman la forma de una "V", el alfil debe estar atrás del peón más retrasado. Una de las razones matemáticas para que el juego con los alfiles sea mucho menos agradable cuando hay peones rígidos, o sea peones frente a frente que impiden la movilidad de los mismos, y tanto cambian el curso de la lucha, ya que la convierten en una especie de guerra de trincheras, es que sólo un alfil tiene, en cada línea, cuatro vías para entrar sobre el juego enemigo. Una vez que los propios peones le quitan las únicas cuatro casillas de su color, ya que las otras cuatro sólo pertenecen al otro alfil, no hay forma de entrar sobre el juego adversario. Por ejemplo, colóquense los peones como muestra el diagrama siguiente:



Si las blancas tienen un alfil que marche por casillas negras, es decir, su alfil dama, esta pieza es absolutamente inofensiva por el hecho de que no puede penetrar en el juego enemigo.
Pero, en cambio, todas aquellas posiciones donde no se ha llegado a una rigidez tal en las conformaciones de peones y más especialmente en las que hay pocos peones, el alfil es muy superior. Asimismo, como mostramos oportunamente, los finales de peones y alfil contra peones y caballo, estando los peones de ambos bandos en sus casillas de origen, son generalmente tablas, pero si hay mayoría de peones en un sector, aun cuando se tenga minoría en el otro, el alfil es mucho más eficaz.

SIN QUERER, CAPABLANCA COMPROBÓ SU TEORÍA

Veremos ahora dos nuevos ejemplos de distinta factura, pero en los que se revela cuáles son las posiciones en las que es más valiosa la acción ágil y a larga distancia del alfil. Empezaremos con la partida entre Marshall y Capablanca, jugada en el torneo de Nueva York del año 1918.

Gambito de Dama (D64)
Nueva York, 1918
Blancas: F. J. Marshall
Negras: J. R. Capablanca

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.c4 e6 4.♘c3 ♘bd7 5.♗g5 ♗e7 6.e3 0-0 7.♖c1 c6 8.♕c2 dxc4 9.♗xc4 ♘d5 10.♗xe7 ♕xe7 11.0-0* ♘xc3 12.♕xc3 b6

Como se ve, nada se ha progresado técnicamente en materia de Ortodoxa en los últimos 20 años. Marshall y Capablanca juegan de acuerdo con los más puros cánones modernos. Esta variante de Capablanca es, sin duda, uno de los más sólidos y eficaces sistemas para poner en acción el alfil malo, y aun para sacar alguna ventaja, si el blanco se encandila con la aparente debilidad del peón "c" negro.

13.e4

Si 13.♗d3 ♗b7 14.♗e4 ♖fc8, seguido de ...♘f6, con excelente posición para las negras.

13...♗b7 14.♖fe1 ♖fd8

El desarrollo de ambos bandos se ha completado y las blancas tienen ventaja en espacio. Son dueñas del centro, pero las negras, en cambio, una vez que jueguen ...♖ac8, o primero ...c5, darán gran acción a su alfil dama y atacarán lateralmente al peón "d" enemigo, que no puede ser apoyado por otro peón, lo que lo convierte en débil. De esta manera debe avanzar o cambiarse, y el famoso dominio del centro de las blancas queda convertido en una pompa de jabón. Por eso, puede afirmarse que la posición es igual.

15.d5

Anticipándose a las amenazas, pero...

15...♘c5!

Esto amenaza ...♘xe4 seguido de ...cxd5, recobrando la pieza y quedando con un peón de ventaja. Obliga, en consecuencia, a simplificar, y las blancas tienen la desventaja de tres peones contra dos en el ala de dama y la debilidad del punto "f4", a cambio de su ventaja en espacio y la presión sobre la columna "c".

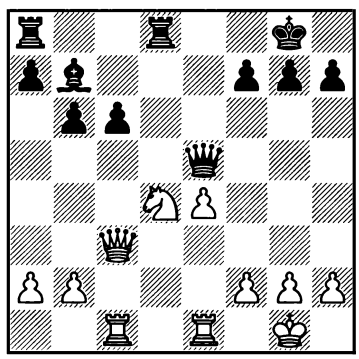
16.dxe6 ♘xe6 17.♗xe6

Este cambio es necesario por la debilidad del punto "f4". Si no fuera cambiado este caballo, éste habría entrado más tarde en "f4", y desde allí extendería su acción a "las casillas conjugadas" de "d3", "g2", "e2" y "h3", lo que crearía graves dificultades a las blancas, ya que la única forma de desplazarlo sería g3, y esto debilitaría, no sólo los cuadros "h3" y "f3", sino que daría gran fuerza al alfil negro de "b7". Bien sabemos que cuando hay un alfil

* Es interesante jugar aquí 11.♘e4 ♘5f6 12.♘g3 e5 13.0-0, con ventaja, según el Maestro húngaro Barcza.

rival poderoso, lo que debe hacerse es casualmente poner los peones en cuadros del mismo color que aquél, para anular la acción. En el caso que examinamos, el ideal sería el peón en "f3", y no precisamente en "g3".

17...♕xe6 18.♘d4 ♕e5!



LA JUGADA MAESTRA

La posición era muy delicada, pues hasta que actuara el alfil negro, las blancas jugarían prácticamente con una pieza de ventaja. No era posible 18...♕xa2, a causa de 19.♖a1, ganando la dama. Tampoco habría sido bueno 18...♕d7, defendiendo el peón, por 19.♘f5 (amenaza ♕g7 mate) 19...f6 20.♕g3 (con la fuerte amenaza de ♖cd1) 20...♔h8 21.♖cd1 ♕f7 22.h4, con gran ventaja estratégica.
Para neutralizar esto, y, lo que es mucho más sutil, para dar gran fuerza a su alfil dama, Capablanca entrega un peón. Marshall lo ganará, pero a costa de dejar un caballo comprometido y sin sostén de peón en punto avanzado, lo que lo convierte en débil.

19.♘xc6 ♕xc3 20.♖xc3 ♖d2 21.♖b1

Capablanca califica esta jugada de grave error de concepto. "Las blancas -sigue diciendo-, creen que están mejor porque tienen un peón de ventaja, sin reparar en la gran fuerza de la torre en séptima (segunda), y, lo que es más valioso, en que el alfil es superior al caballo en este tipo de posiciones, especialmente por su más larga acción. Este final mostrará así, incidentalmente, el mayor valor del alfil". Esto es lo que dice Capablanca, quien agrega que las blancas debieron buscar, por esa causa, rápidamente el empate mediante 21.♘e7+ ♔f8 22.♖c7 ♖e8 (no 22...♗xe4 por 23.f3) 23.♖xb7 ♖xe7 24.♖b8+ ♖e8, con posición de tablas.
Toda esta audaz maniobra de Capablanca, y aun el temerario sacrificio de peón, se deben al profundo conocimiento que tenía de la mayor fuerza del alfil en esta posición, en que los peones no han entrado a entorpecer la marcha de las piezas y el alfil posee así el máximo de eficiencia.

21...♖e8 22.e5

Si 22.f3 f5, etc.

22...g5!

Evita f4 y esclaviza al caballo sin sostén en la defensa del peón aislado de "e5".

23.h4 gxh4

Para poder apoyar su peón de "e5" y para destruir la relación entre los peones negros del ala rey, Marshall ha entregado uno, pero no ha reparado en el enorme poder de ese peón, que conjugará su acción con el alfil de "b7".

24.♖e1

Esto entrega los peones del ala dama, a cambio de presionar con ♖e4 en el flanco rey.

24...♖e6 25.♖ec1 ♔g7 26.b4 b5

LA CASILLA "c6" O EL PUNTO DE COINCIDENCIA

La importancia del sostén es decisiva para el caballo en estos finales, y Capablanca impide a toda costa que esto se produzca. El punto crítico de la lucha es la casilla "c6", donde está el caballo. Apenas esa pieza desaparezca, el flanco rey blanco padecerá por la acción del alfil, que surgirá pujante, y la de la torre, y aun del peón de "h4". Son muy débiles el

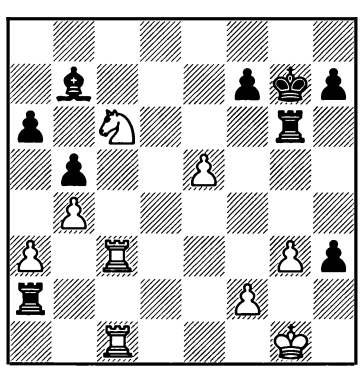
punto "g2" y todas aquellas casillas próximas al rey donde alcance la acción del alfil.

27.a3 ♖g6 28.♔f1 ♖a2 29.♔g1

También en este caso tiene aplicación un tema que tratamos oportunamente: el sacrificio del peón aislado y débil para mejorar la posición, por aquello de que vale más perder un mal peón que esterilizar las piezas en el sostén del mismo. La jugada justa habría sido 29.e6, para seguir, si 29...fxe6, con 30.♘e5, asumiendo una contraofensiva, lo que habría dado mucha mayor resistencia. La maniobra del texto muestra una excesiva resignación.

29...h3 30.g3 a6

Las blancas están en una posición de "zugzwang". No tienen ninguna jugada buena, ya que la mejor posición de resistencia es la actual, y necesariamente deben mover algo. Si juegan 31.♔f1, sigue 31...h2 32.♔g2 ♖h6, con la amenaza ...h1♕+, especulando con que la torre de "c1" está sobrecargada en la defensa del caballo y en la de la octava línea. Si 31.♖c5, sigue 31...♖xa3. Si 31.♖1c2 ♖xc2. Si 31.♘d4 h2+ 32.♔xh2 ♖h6+ 33.♔g1 ♖h1 mate. Ahora debe el blanco realizar el sacrificio de peón, pero en peores condiciones.



31.e6 ♖xe6 32.g4

Tampoco puede mover el blanco ahora el caballo, por la formidable acción del alfil, que está ganando la partida sólo por el imperio de una amenaza, ya que está obstruida totalmente su acción por el caballo. Si 32.♘d4 seguiría 32...h2+ y el mismo mate mostrado antes.

32...♖h6 33.f3

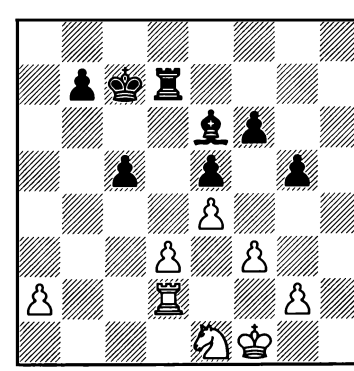
Si 33.g5 h2+ 34.♔h1 ♖xc6!, el típico sacrificio de calidad para clavar la torre con el alfil, tema del que nos ocupamos en otro tomo. A 35.♖xc6 sigue 35...♖xf2, ganando, ya con ...f6, como con ...♔f8-e7-d7, etcétera. Marshall, a quien tiene obsesionado ese terrible alfil, prefiere ceder íntegramente la séptima (segunda) línea a la torre adversaria, con tal de poder jugar con su caballo.

33...♖d6 34.♘e7 ♖dd2 35.♘f5+ ♔f6 36.♘h4 ♔e5 37.♘f5 ♖g2+ 38.♔f1 h2 39.f4+ ♔xf4

Y las blancas abandonaron.

NOTABLE MODELO DE SPIELMANN

Para completar un poco este ejemplo veremos otro en que también fue protagonista Marshall (blancas) contra Spielmann. Observaremos cómo en una posición de peones semitrabados, pero en la que el alfil actúa por la diagonal buena, también esta pieza es superior al caballo. A esta posición se llegó después de la jugada 36ª de las negras.



Se trata de una lucha típica de alfil contra caballo, en la que existe la colaboración de

una torre por bando. El alfil está en su mejor posición, ya que no tropieza con el obstáculo de ningún peón propio y toma los saltos posibles y fuertes del caballo rival, que no puede colocarse ni en "d5" ni en "f5", sin riesgos de ser eliminado. Acentúan la ventaja negra la situación restringida del peón "d3" blanco y la escasa movilidad del caballo. Pero en esta misma posición, si el alfil negro, en lugar de estar en "e6" estuviera en "d6", tendría Spielmann muchas dificultades para empatar. Se ve cómo está de coordinada la fuerza de los alfiles con la situación de los propios peones. La partida siguió así:

37.♖c2 ♔c6 38.a3 b5 39.♖c3 ♔d6 40.♘c2 ♖b7 41.♘e3 b4

LA VENTAJA DE PODER PASAR UN PEÓN CUANDO HAY ALFILES

En este final se aplica un principio que destacamos al iniciar el análisis de este tema. Dijimos que los alfiles agrandaban su eficiencia cuando había algún peón libre, o superioridad en algún flanco. Ahora se verá de qué manera cooperará al avance victorioso del peón "b". ¿Qué diferente sería la posición si el caballo blanco pudiera situarse en los "holes" de "d5" o "f5", sin riesgo de ser eliminado por el vigilante alfil! Se observa claramente la enorme fuerza de una configuración de peones favorable a la acción del alfil. Como que los peones en negro reemplazan al ausente alfil rey.

42.axb4 cxb4 43.♖c2 b3 44.♖b2 ♔c5

Y el segundo acto se inicia. El monarca negro, amparado en la falta de acción de las piezas blancas, decide la lucha. Una vez más se prueba la eficacia de saber movilizar rápidamente al rey en los finales de partida.

45.♔e2 ♔b4 46.♔d2 ♔a3 47.♔c1 ♖c7+ 48.♔b1 ♖h7 49.♖d2 g4!

Magnífico. Amparado en que el caballo no puede actuar sobre el punto "g4" y además apoyar a la torre contra la amenaza ...♖h1+, Spielmann busca una maniobra para dominar la séptima (segunda) línea con su torre. Si 50.fxg4 ♖h1+ 51.♖d1 ♖xd1+ 52.♘xd1 ♗xg4 53.♘c3 ♗d7 54.g3 ♗c6 55.g4 ♗e8 56.♘d1 ♗b5 57.♘f2 ♗a6 y se llega a una posición perfecta de "zugzwang", en la que el alfil gana precisamente por esa virtud que tiene de perder tiempos y en cambio el caballo no. Se trata de una variante muy instructiva para el tema que estamos tratando.

50.♖d1 gxf3 51.gxf3 ♖h2

Y como los temas estratégicos siempre se vinculan, las amenazas se transforman. Ahora entra a gravitar la poderosa acción de la torre en séptima (segunda) y el acto final del drama se avecina.

52.♖c1 ♖b2+ 53.♔a1 ♖e2 54.♘d1 ♖d2!

Si 54...b2+ 55.♘xb2 ♖xb2 56.♖c6, y la victoria sería difícil.

55.♔b1 ♖xd3 56.♘c3 b2 57.♖c2 ♖d1+!

Y las blancas abandonaron. Gracioso fin de partida. Contra 58.♘xd1 sigue 58...♗h2++.

VI.- LA VENTAJA DEL ALFIL EN LAS POSICIONES ABIERTAS

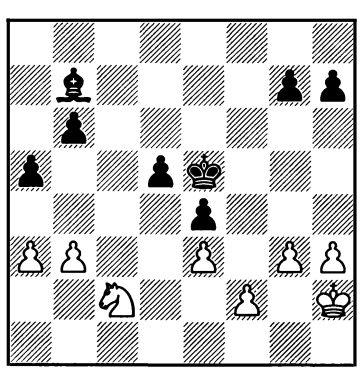
Sutilizaremos ahora un poco más el tema de la lucha estratégica del caballo contra el alfil, tema difícil por la complicación que surge para establecer principios generales, debido a la gran mutación del valor de estas piezas en cada posición. Hemos visto al caballo imponerse pujantemente en todas aquellas posiciones donde hay peones trabados, y especialmente en las que existe un alfil entorpecido por sus propios peones, que necesita esclavizarse en la defensa de los mismos, en lugar de recurrir al expediente de dominar las vías de acceso del caballo.

Esta es, en realidad, la ventaja del alfil bueno. Cuando el alfil actúa eficazmente es cuando puede evitar que el caballo vulnere los peones mediante la posesión de los cuadros donde

puede colocarse el travieso equino de madera. Es malo cuando debe inmovilizarse en el apoyo de los puntos atacados.
Ahora veremos ejemplos puros de finales. Observaremos cómo es eficaz el alfil en posiciones abiertas, los recursos a que es necesario apelar para dar acción a esta pieza cuando se encuentra disminuida en sus posibilidades, y luego veremos cómo gravita decisivamente la simple ventaja de un peón en estos finales.

UNA OBRA MAESTRA DE FLOHR

En el año 1929, Samuel Flohr, el joven maestro checoslovaco, era casi desconocido. Fue invitado a jugar en el torneo de Rogaska Slatina (Yugoslavia), y llegó segundo tras Rubinstein, quien por última vez ganaba un torneo de gran importancia. Yugoslavia presentó su mejor equipo, y en él la nueva esperanza de su ajedrez: Pirc. Frente a frente esos dos hombres del futuro, en plena adolescencia, triunfó Flohr luego de un magnífico final de alfil contra caballo, y con esta victoria arrebató al joven yugoslavo el segundo puesto de la prueba y lo relegó al tercer puesto, en compañía de Maroczy y Takacs. 6° llegó Przepiorka, 7° Canal, empatando con Grünfeld, y tras ellos nueve fuertes jugadores del centro de Europa.
Después de la 40ª jugada de las blancas se llegó a la siguiente posición, en la partida de Pirc y Flohr:



Posición típica y muy instructiva. En realidad se trata de una posición delicada para el negro, por ser un final en el que hay un punto débil en "d4", que puede ser ocupado por el caballo, lo que, al bloquear el juego negro, permitirá a Pirc, si no ganar, por lo menos asegurarse las mejores probabilidades. El alfil negro poco podría hacer, por cuanto sus propios peones centrales le coartan la acción.
Un jugador adocenado se habría concretado a defenderse, evitando que el rey blanco lograra cooperar con el caballo, y a buscar de esta manera el empate; pero Flohr quiere sacar ventaja de la mejor situación de su rey, que se encuentra en el centro del tablero, y hace uso del recurso que mostramos anteriormente: el sacrificio de peón débil que entorpece la movilidad de las propias piezas. Pero antes necesita abrir una vía para su rey.
Esto no quiere decir que el final esté absolutamente ganado, pero sí que quien debe jugar con cautela es el blanco, y no el negro, como podría suponerse.

40...a4!

Primera maniobra típica. Esto tiende a abrir líneas y sobre todo a dar al rey negro un acceso hacia los peones blancos, por vía "c5".

41.b4 d4!!

EL SACRIFICIO DEL PEÓN DÉBIL

Magnífico. El negro no puede evitar ♘d4. Si las negras conservan su peón en "d5", el flanco dama blanco será inaccesible para el rey negro, por obra del peón débil y retrasado de "d5", y Flohr, con concepto magistral del juego, lo sacrifica para dar acción a su rey y ampliar la zona de operaciones de su alfil.

42.♘xd4 ♔d5 43.♔g2 ♗a6! 44.f3

Buscando compensaciones, Pirc, que no puede impedir que el rey negro ataque sus peones "a3" y "b4", intenta pasar un peón central para asegurarse probabilidades. Sin embargo parece que ahora pierde sus únicas posibilidades de empatar. Debió jugar 44.h4! ♔c4 45.♔f1 ♔c3+ 46.♔e1 ♔b2 47.♔d2 ♔xa3 48.b5! ♗b7 49.♔c3, con "chances" recíprocas.

44...♔c4! 45.fxe4 ♔c3! 46.♘f5 ♔b3 47.♘d6 ♗d3 48.e5 ♗g6

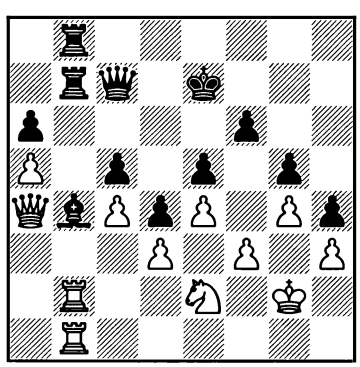
Única forma de tomar la casilla de acceso a dama del peón blanco. Obsérvese la excelente colocación del caballo, que, sin embargo, no basta para quitar al alfil, pieza tan ágil, sus recursos defensivos.

49.♔f3 ♔xa3 50.h4 ♔xb4 51.♔g4 a3 52.h5 ♗xh5+

Las blancas abandonan. Si 53.♔xh5 a2 54.e6 a1♕ 55.e7 ♕e5+, capturando el peón. Este final ha sido ganado exclusivamente porque la mayor agilidad del alfil permitió al rey negro alejarse de la zona central, confiado en que aquella pieza se bastaría por sí sola para contener al peón enemigo.

UNA EXCEPCIÓN EN LAS POSICIONES DE BLOQUEO

Antes de estudiar finales con desventajas de peones, mostraremos una posición curiosa, en la que, a pesar de haber peones trabados y rígidos, el alfil vale más que el caballo. Se trata de un final jugado entre el Dr. Tarrasch, con las blancas, y Janovsky, en la segunda rueda del torneo de San Petersburgo, el 22 de abril de 1914. Después de la jugada 60ª de las blancas se llegó a la siguiente posición:



Se trata de una posición de semibloqueo, en la que sólo hay una columna abierta. Hay dos cadenas de peones absolutamente trabadas, y por lo tanto completamente rígidas, y el alfil es mejor que el caballo a pesar de correr por casillas del mismo color que sus peones. ¿A qué se debe esto? Pues, simplemente, a que el caballo no tiene forma de entrar en los importantes puntos débiles de "d5" y "f5", porque las vías de acceso a esos puntos, o sea las casillas "g3", "e3", "c3" y "b4", están dominadas por los peones negros.
Los puntos débiles son realmente débiles si pueden ser explotados, y éste es un caso en que no sucede así. Además, el alfil negro está delante de su cadena de peones y puede entrar en el juego enemigo para conjugar más tarde su acción con la dama, sobre el monarca blanco, y, por otra parte, le quitará al caballo la casilla "c1", desde donde esta pieza podría dar un punto de apoyo a la dama, para proponer un cambio favorable.

60...♗d2! 61.♖xb7 ♖xb7 62.♕a2 ♗e3 63.♔f1 ♕b8

Maniobra típica cuando se desea apoderarse de una columna abierta. Quien primero logra forzar el cambio se queda dueño de ella.

64.♖xb7+ ♕xb7 65.♕c2 ♕b4! 66.♕a2 ♔d6 67.♔g2 ♔c7! 68.♔f1 ♔c8 69.♔g2 ♕e1! 70.♕b2 ♕f2+ 71.♔h1 ♗f4

Las blancas abandonan. Esto no habría sido posible con el rey en "d6" por ...♕b6+, con jaque perpetuo.

CONCLUSIONES TÉCNICAS

Hagamos un paréntesis para establecer algunos principios respecto de la lucha estratégica de caballo contra alfil en el medio juego.
1° Los alfiles y caballos tienen un valor parecido en casi todas las posiciones normales y especialmente cuando se trata de la lucha de un alfil contra un caballo.
2° Dos alfiles son, en cambio, muy superiores a dos caballos.
3° En las posiciones móviles de peones y simplificadas, con líneas y diagonales abiertas, el alfil es levemente superior al caballo.

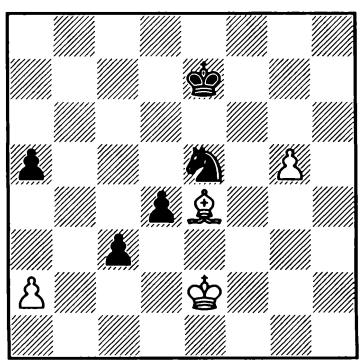
4° En las posiciones de bloqueo donde hay peones entrelazados y puntos débiles ("holes"), el caballo es levemente superior al alfil cuando éste se halla en cuadros de distinto color que sus peones, y decididamente superior cuando el alfil actúa restringido en su acción por los propios peones.
5° Los caballos, en las posiciones de bloqueo tipo "zugzwang", son los que traban al alfil enemigo al obligarlo a defender los peones, pero para decidir la partida es necesaria la cooperación del rey. Estas luchas se definen, habitualmente, en un simple final de oposición de los reyes.
6° Los caballos que no consiguen hallar un sostén en su acción, generalmente no sirven como pieza defensiva en los finales, por cuanto al ser desalojados dejan sin apoyo al peón defendido. El alfil, por el contrario, puede replegarse y persistir en su dominio de un punto.
7° El caballo es la única pieza de ajedrez (sin contar los peones) que no puede ganar un tiempo por imperio de una sola acción. Para volver a una misma posición necesita realizar un número par de jugadas, y los tiempos se ganan con una pieza al colocarla en una posición anterior en número impar de jugadas.
8° Cuando hay peones en ambos flancos en los finales de reyes y peones, y estos peones no ofrecen desniveles en número en las respectivas zonas, mejor dicho, tienen una conformación casi simétrica, los caballos son superiores a los alfiles, por la posibilidad de atacar a los peones, cualquiera que sea la conformación que posean.
9° Los alfiles, en cambio, son muy superiores cuando hay igual número de peones, pero desequilibrados en ambos flancos, por ejemplo: cuatro contra dos en el ala dama contra unc contra tres en el ala rey. En esos casos el alfil agranda su acción por la posibilidad de poder apoyar los avances desde lejos, sin comprometer su acción.
10° En general, sacando las excepciones señaladas, el alfil es preferible al caballo.

CAPÍTULO III

LA LUCHA DE CABALLO CON ALFIL CON PEÓN DE VENTAJA

Ahora veremos un final con peón de ventaja. En él se advertirá cuánta importancia tiene la situación de los peones, pues de estar éstos libres, sin trabarse entre sí, los recursos de tablas son muy grandes para el alfil. Es de hacer notar que el caballo tiene un defecto en la lucha contra un peón, y es que hay varias posiciones en las que necesita muchos saltos para detenerlo, o no llega a tiempo, y en otras ocasiones, el rey adversario se basta y sobra para apoyar victoriosamente a su peón.

Además el caballo no puede defender un peón con las misma elasticidad del alfil. Para defenderlo debe estar cerca y el rey enemigo puede atacar simultáneamente al peón y al caballo que lo apoya, y de no contar el caballo con el auxilio de otra pieza que lo sostenga, debe entregarse o abandonar el peón. En cambio, el alfil puede replegarse cuidando siempre el punto defendido. El final que sigue lo pondrá en evidencia de incuestionable manera.



A esta posición se llegó después de la jugada 55ª de las negras, en la partida que en el torneo de Breslau de 1925 jugaron Ricardo Reti (con las blancas) y el Dr. Siegbert Tarrasch (con las negras). Aparentemente las blancas están perdidas, porque pareciera posible capturar el peón blanco de "g5" y ganar luego con los dos pasados y unidos del ala dama, pero la falta de eficacia del caballo para apoyar sus peones cuando carece de sostén impide la victoria.

56.♗f5 ♔d6 57.♗e4 ♘d7 58.g6

Las negras han provocado este avance para poder atacar al peón con más facilidad.

58...♔e6 59.♔d1 ♘c5 60.♗f5+ ♔f6

No 60...♔xf5 por 61.g7.

61.♔c2 ♘e6 62.♗e4 ♘c5 63.♗f5 ♔g7 64.a3 ♔f6 65.♔d1 ♘e6

Y en este momento se ve la pobreza de recursos del caballo para sostener sus peones. Si 65...d3 66.♗xd3! ♘xd3 67.♔c2 ♘e5 68.♔xc3 ♔xg6 69.♔b3 ♔f6 70.♔a4 ♘c4 (o 70...♘c6) 71.♔b5, atacando al caballo y obligándolo a que deje sin apoyo al peón, lo que provoca un empate. Esto no sucedería nunca con un alfil, pues siempre habría forma de oponerse a la larga maniobra de las blancas y sostener el peón desde lejos.

66.♗e4 ♔e5 67.♗b1 ♔f6 68.♗e4 ♘g5 69.♗b1 ♘f3 70.♗e4 ♘e5 71.♔c2 ♘c4

Si 71...♘xg6 72.♔d3 c2 (lo mejor) 73.♔xc2 ♘f4 74.♔b3 ♔e5 75.♗h7, y sería tablas, porque en los finales de caballo y peón contra alfil sólo se gana con los peones "a", "b", "c", "f', "g" y "h", pero esto será tema futuro.

72.♗d3 ♘e5

Si 72...♘xa3+ 73.♔b3 c2 74.♔b2, y nuevamente, por imperio de la superioridad del alfil sobre el caballo, que puede coparle todos los saltos y a la vez apoyar el peón lejano que

inmoviliza al rey, el final sería tablas con dos peones menos.

73.♗e4 ♔g7

La partida se declaró tablas en la jugada 98ª, después de una suspensión y un análisis que probaron la imposibilidad de ganar.

I.- CON UN SOLO PEÓN EN EL TABLERO ES CASI SIEMPRE TABLAS

De una manera general, ya que hay excepciones, se puede afirmar que un final de alfil y peón contra caballo, o caballo y peón contra alfil es tablas cuando el rey del bando en desventaja se encuentra delante del peón rival. Sólo en aquellas posiciones en que uno de los rivales pueda copar al caballo enemigo, tratándose de un alfil, o que por medio de una maniobra táctica y rápida de jaques pueda coronarse el peón antes que el alfil actúe, si se trata de caballo y peón contra alfil, se contraría ese principio estratégico.

Verdad es que hay infinidad de posiciones ganadoras cuando el rey del bando en desventaja se encuentra muy lejos de la zona de combate, pero en las posiciones normales, sin otro desequilibrio que el que surge del peón de más, los finales son siempre tablas. Para ganar, pues, es necesario remontarse un poco más lejos, e ir a buscar posibilidades en aquellos finales, por cierto más frecuentes, en que lucha un alfil contra un caballo con varios peones por bando. En esos casos es fácil que, por imperio de la acción que ejerce el peón de ventaja, se pueda aumentar la misma, ya en material o en posición estratégica, y después llegar a una simplificación total favorable.

Es posible arribar a una posición en que, para detener al peón de ventaja en su marcha hacia la coronación, deban entregarse algunos peones en otro sector. Se gana en esos casos porque se transforma la grave amenaza de entrar a dama, no en la base única del triunfo, sino simplemente en una maniobra táctica intermedia que obliga a distraer otros peones y desorganizar la cohesión de las dos piezas enemigas.

EJEMPLO MUY VALIOSO

Vamos a ver ahora una partida valiosa, especialmente por su final, que nos permitirá establecer de qué manera debe razonarse en estos casos para buscar la victoria.

Se trata del cotejo del torneo de La Haya entre Norman Hansen, excelente ajedrecista de Dinamarca, y yo, partida que ha sido una de mis creaciones más felices. La comentaremos íntegramente, pues ofrece tema para consideraciones útiles.

Defensa Caro–Kann (B18)
La Haya, 1928
Blancas: N. Hansen
Negras: R. G. Grau

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♘xe4 ♗f5 5.♘g3 ♗g6 6.♘f3 ♘d7 7.♗d3

La necesidad estratégica de las blancas, en esta variante de la Defensa Caro-Kann, de tener que cambiar su valioso alfil de rey por el no tan eficaz alfil dama negro es, sin duda, causa suficiente para que se pueda afirmar que las negras compensan sus pérdidas de tiempo. La debilidad de los cuadros blancos centrales es el problema estratégico del primer jugador en casi todas las variantes de esta defensa, y, en realidad, el fantasma que han querido destruir con el ataque Panov los teóricos modernos.

Pero el resultado de la experiencia es muy dudoso, y puede afirmarse que, técnicamente, la única variante que no ofrece deficiencias tácticas tan acentuadas es la que nace de 3.exd5 cxd5 4.♗d3, ya que por lo menos posee la virtud de conservar el alfil rey, que es indispensable cuando se tiene consolidado el peón central en "d4", para proteger los cuadros débiles que esa situación del peón crea en "e4" y "c4"*.

7...♕c7 8.0-0 e6 9.♗xg6

* La teoría recomienda 7.h4 como el camino mas correcto para mantener la iniciativa.

El primer problema táctico de esta variante de la Defensa Caro-Kann es saber si conviene más perder un tiempo que abrirle la columna "h" al adversario y ponerle el peón "h" en "g6", desde donde elimina toda maniobra posible basada en una acción del caballo blanco sobre el cuadro "f5", que es uno de los sistemas característicos para atacar a las negras, luego de fijar el peón de "e6" por medio de ♖e1 o ♕e2.
Si no se efectúa este cambio, luego de la necesaria jugada ♕e2, que tarde o temprano deberá hacerse, las negras contestarán con ...♗xd3, eliminando el valioso alfil y obligando a retomar con la dama, y ganando así el tiempo de que hablamos. Y por cierto que no es fácil saber qué vale más en esta posición. Y esto hace que lleguemos a la conclusión de que esta variante está lejos de ser una solución estratégica para el blanco en la Defensa Caro-Kann. Que, quizá, sea lo exacto.

9...hxg6 10.♕e2 ♗d6 11.c4 ♘e7

UNA MANIOBRA TÍPICA

Para transformar el caballo dama en caballo rey, después de ...♘df6, maniobra típica en todas aquellas posiciones en que se ha jugado ...c6. También prepara la colocación del caballo rey en "f5", plan excelente por la acción que esa pieza ejercerá sobre el agresivo pero inconsistente peón blanco de "d4".

12.♘g5

Impide el enroque largo negro y además tiende a facilitar f4, para acabar con la posibilidad eventual de ...e5. Pero, a cambio, entorpecerá la acción del alfil "c1", y significa la pérdida de algunos tiempos valiosos. Era probablemente más consecuente 12.♗d2, para seguir con ♗c3 y ♖ad1, a pesar de la debilidad, poco explotable por ahora, del cuadro "f4".

12...♘f6 13.f4 c5!

La provocación central típica en todas las posiciones en que el rival ha jugado f4. Tiene la virtud de vulnerar al rey enemigo, ya que un alfil desde "c5" será un enemigo demasiado peligroso.

14.b4!

Lo mejor. Esto defiende directamente la situación por la amenaza, si las negras toman peón, de c5, pero, en cambio, debilita aún más la configuración estratégica de los peones blancos. Si las blancas no logran ganar por ataque, tendrán un final erizado de dificultades.

14...b6 15.dxc5 bxc5 16.b5 ♘f5 17.♘xf5 gxf5

Y obsérvese la acción valiosa que en el centro del tablero está ejerciendo el antiguo peón de "h7". Las negras están mucho mejor.

18.g3

Para poder jugar el alfil dama.

18...a6

Esto tiene por objeto poder avanzar el peón de "c5" y explotar la debilidad de las diagonales que apuntan hacia el rey blanco.

19.a4 axb5 20.cxb5

El blanco ha logrado dos peones unidos y pasados en el ala dama, pero, en cambio, ha debido ceder la casilla "d5" y ha expuesto a su rey a graves ataques. La lucha adquiere gran interés.

20...c4 21.h3

Necesario. Las negras amenazaban, si 21.♗e3 ♘g4, seguido de ...♘xe3 y ...♗c5.

21...♘d5 22.♔h2 ♗e7 23.a5

Las blancas se deciden a cambiar su peón "a" por el valioso de "c4" negro, que está prácticamente inmovilizando al alfil y amenaza situarse decisivamente en "c3".

23...♖xa5 24.♖xa5 ♕xa5 25.♕xc4 0-0 26.♘f3 ♖b8 27.♘d4 ♗f6 28.♖f2 ♗xd4 29.♕xd4 ♕c3

Las negras ya pudieron haber ganado el peón, pero tratan antes de cambiar las damas, para hacer menos incómoda la enfilada sobre el rey negro mediante ♗b2.

30.♕d1 ♕c5

No se podía 30...♖xb5 por 31.♖c2, seguido de ♖c8+ y ♕h5+.

31.♖c2 ♕xb5 32.♖b2 ♕e8 33.♕d4 ♖xb2+ 34.♗xb2 ♘f6 35.♔g2 ♕d7 36.♕xd7 ♘xd7

COMIENZA EL ACTO FINAL

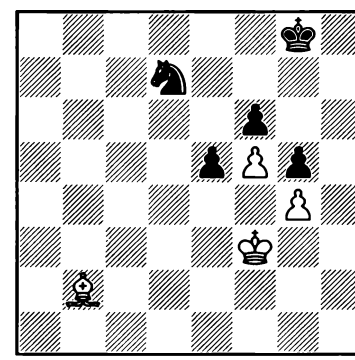
Hemos llegado al final que deseábamos mostrar. A primera vista parece imposible la victoria, ya que los peones se encuentran unidos, frente a los adversarios, y uno de ellos está doblado. Estos finales suelen ser más fáciles de ganar cuando el peón de ventaja está libre y alejado de los otros, lo que obliga a acudir con el rey y el alfil a la zona donde aquél se halla, y facilita una contrademostración en el flanco donde se encuentran los otros peones. Ahora, en cambio, la maniobra es muy lenta, y difícil de afirmar si basta para ganar, pero la posibilidad de pasar el peón "e" asigna muchas "chances" de triunfo.

37.♔f2 f6 38.g4 fxg4 39.hxg4 e5 40.f5

Quizá era algo mejor 40.fxe5 , pero después de 40...fxe5 41.♔f3 ♔f7 42.♔e4 ♔e6, seguido de ...♘f6+ o ...♘c5+ y ...♔d5, la posición de las blancas sería muy delicada, por la existencia de ese segundo peón de reserva en "g7", y los planes que podrían trazarse sobre la captura del peón "g4" blanco.

40...g6 41.♔f3 g5

En realidad parece imposible que las negras puedan pretender ganar esto. Difícil es saber si en realidad el final puede ganarse, ya que el rey blanco está mucho más cerca del centro que el rey negro. Pero, en cambio, hay un detalle que permite fundar algunas esperanzas y es la situación del peón "g4" blanco, atacable, y sólo defendible con el rey. Esto hace que el rey no pueda alejarse mucho, y por lo tanto torna un tanto ilusoria la buena colocación de esa pieza.



42.♗a3 ♔f7 43.♔e4 ♘b6 44.♗c5 ♘a4! 45.♗b4 ♔e8 46.♔d5 ♔d7

Las negras han logrado, merced a la maniobra del caballo, ganar el tiempo necesario para obtener la oposición con el rey. Veremos cómo de una manera matemática el rey negro va penetrando en el juego adversario.

47.♗a5!

Evita ...♘b6+.

47...♘b2 48.♔e4

Para impedir ...♘d3 y ...♘f2!

48...♘c4 49.♗b4 ♘b6

CADA JUGADA UN PROBLEMA TÁCTICO

Otro problema deben salvar las negras. Para poder avanzar con su monarca deben, no sólo desalojar al rey enemigo, sino evitar la réplica ♗e7, que vulneraría la base de los peones negros.

50.♗c5 ♘a4 51.♗b4 ♔c6 52.♗e7 ♘c3+ 53.♔d3 ♘d5!

Por medio de esta maniobra con el caballo, las negras lograron avanzar un nuevo paso con su monarca, pero a cambio de ocupar la casilla "d5" con el caballo, y esa ubicación debiera estar, precisamente, a disposición del rey negro.
Se dirá por qué causa no jugaron 52...♘c5+ 53.♔e3 ♘d7. La razón es poderosa. Es necesario desalojar también al alfil de la diagonal que ahora ocupa, y esto sólo puede hacerse si se gana un tiempo atacando al alfil, como en la posición del texto. Si no se hiciera así, las blancas volverían inmediatamente con el rey a "e4".

54.♗f8

Si 54.♗d8 ♔b5!, y el alfil estaría encerrado, lo que obligaría a seguir con 55.♔e4, y después de 55...♔c4 se ganaría el final, o mediante la oposición de reyes si el alfil blanco se perpetúa en "d8", o desalojando al rey si se mueve a "a5".

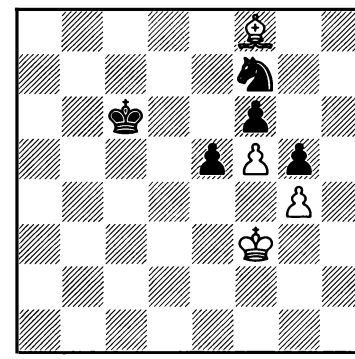
54...♘c7! 55.♗e7 ♘e8 56.♔e4

Parece imposible pretender ganar el final, pero veremos cómo aún hay recursos en esta batalla, entablada simplemente por la posesión del cuadro "e4", en que ambos monarcas se encuentran empeñados.

56...♔d7 57.♗c5 ♘d6+ 58.♔d5 ♘f7 59.♔e4

Para tener al rey en situación de apoyar al peón si las negras juegan ...♘h6. Se observa así cómo limita la acción agresiva del rey la falta de apoyo natural del peón "g4". Si 59.♗f8, para impedir igualmente ...♘h6, entonces 59...♔e8 60.♗g7 ♔e7! 61.♔e4 ♘d6+ 62.♔d5 ♘e8 63.♗h8 ♔f7, seguido de ...♔g8, ganando el alfil.

59...♘h6 60.♔f3 ♔c6 61.♗f8 ♘f7



POSICIÓN EXTRAORDINARIA

Esta jugada, de final compuesto, sólo puede realizarse si se conocen los recursos que brinda una posición dominante del rey en este tipo de finales. Las negras han efectuado esta maniobra atrevida, única para pretender la victoria, pero que significa nada menos que el sacrificio del peón sostén de "f6", por tres razones poderosas, ajedrecísticamente:
1ª, que el alfil quedará por algunas jugadas radiado de la escena,
2ª, que el caballo defiende los dos peones de la quinta línea, y
3ª, que el rey negro ganará la oposición lateral del monarca enemigo, amparado en que éste debe evitar a toda costa cederle la casilla "f4", ya que esto significaría la pérdida de los dos peones.
El rey blanco, sobrecargado en la defensa del peón de "g4" y necesitado de cooperar a la detención del avance del peón "e" una vez que el rey negro pase a "d3", no podrá atender eficazmente a ambos objetivos.

62.♗e7 ♔d5 63.♗xf6

No era bueno primero 63.♔e2, por 63...♔e4 seguido de ...♔c4, ganando.

63...♔d4 64.♗e7 ♔d3

Es fácil que algún aficionado se pregunte qué razonamiento, que no sea el azar de una maniobra táctica feliz, puede haber llevado a

suponer, antes, que el final estaba ganado. Da la sensación de que la posibilidad de jugar f6 apenas el caballo negro se mueva, debe causar grandes posibilidades de tablas, pero las negras especularon con este detalle: para ayudar al alfil en la detención del peón "e", el rey blanco deberá ir en cierto momento a "f2", y en ese instante habrá un salto de caballo a "e5" o a "h6", atacando el peón "g4" con jaque, lo que permitiría, después de capturarlo, detener el peón "f", por la importancia que esa ganancia de tiempo del jaque significaría. Ese es, en realidad, el secreto táctico que lleva a la victoria.

65.♗b4 e4+ 66.♔g3

Primer caso del detalle anterior. Si 66.♔f2 seguiría 66...♘e5 y luego ...♘xg4+, lo que obligaría a volver a "g3" con el rey.

66...e3 67.f6

Para hacer más agresiva la situación de ese peón y tratar de inmovilizar el caballo en su custodia, pero el jaque en "g4", capturando al peón, será siempre decisivo.

67...e2 68.♔f2

VICTORIA MATEMÁTICA

Única. Cualquier jugada de alfil sería seguida de 68...♔c2 y luego ...♔d1. Si 68.♔f3, también seguiría 68...♘e5+. El final está matemáticamente ganado.

68...♘e5 69.♔g3 ♔c2 70.f7

Prolongando la agonía. Las blancas tratan de explotar el detalle de que un caballo no puede sostener eficazmente un peón, si a su vez no está apoyado por otra pieza. Pero esto fracasa por la típica maniobra de entrega del caballo-sostén que veremos enseguida.
Es evidente que, si 70.♔f2, seguiría 70...♔d1, con la amenaza de ...♘xg4+, o bien ...d1♕, según los casos

70...♘xf7 71.♔f3 ♔d1 72.♔e4 e1♕+ 73.♗xe1 ♔xe1 74.♔f5 ♔f2 75.♔f6

El caballo no puede defenderse a sí mismo y al peón, y el juego habría sido tablas de no estar el rey tan cerca del peón "g4", pero estos finales se ganan mediante la entrega del caballo. También se ganaría estando el rey negro en cualquiera de las casillas de la columna "c", no siendo "c8". Con más razón ahora con dos tiempos más.

75...♔f3

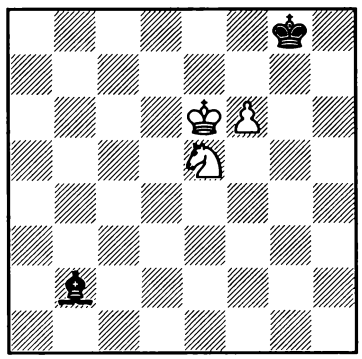
Las blancas abandonaron. Este final, rico en sugestiones, muestra hasta qué punto brinda recursos un peón de ventaja, cuando hay varios en el tablero.

II.- ALGUNOS FINALES TEÓRICOS A MANERA DE EJERCICIOS

Para dar una idea más exacta de las condiciones que se requieren para ganar en los finales de caballo y peón contra alfil, mostraremos una serie de finales de corte puramente teórico. Vimos los recursos que surgen de un peón de ventaja en posiciones aparentemente tablas de la partida viva, cuando hay varios peones en acción. Cuando sólo se trata de caballo y peón contra alfil, el final, en cambio, es por lo común tablas, ya que únicamente se gana cuando el rey que apoya al peón logra dominar las casillas de acceso a dama. En las otras posiciones, en que el rey del bando que actúa sin peón está delante del que amenaza coronarse, el final es tablas, salvo algunas posiciones limitadas en que el peón está en sexta o séptima.

UN EJEMPLO DEL AÑO 1851

En cambio, el final se gana habitualmente cuando el rey defensivo se halla separado del peón ofensivo, pero mucho más claro que todo esto será la inserción de varias posiciones típicas de finales de estudio, algunas de las cuales datan de mediados del siglo XIX.



En esta posición, perteneciente a los autores Kling y Horwitz, las blancas juegan y ganan. La razón que fundamenta su victoria es la posibilidad de evitar que el monarca negro se sitúe en las casillas "f8" o "f7". Es evidente que si jugaran las negras, mediante ...♗xe5 harían tablas, pues lograrían la oposición de los reyes.

1.♔e7 ♔h7

Si 1...♗a3+ 2.♔e8 ♗b4 (o 2...♗c5, o 2...♗d6) 3.♘g6 ♔h7! 4.♘e7 (obstruyendo la acción del alfil sobre la casilla "f8") 4...♗d2 (o 4...♗e3 si se jugó 2...♗c5, o 4...♗f5 si se había jugado 2...♗d6) 5.f7 ♗h6 6.♘f5, desalojando al alfil de la diagonal y coronando el peón.

2.f7 ♗a3+ 3.♔e8 ♔g7

Esta jugada tiene por objeto impedir, mediante ...♔f6, la interposición del caballo en "e7", que permitiría coronar el peón.

4.♘c4! ♗b4

O 4...♗f8. Malo sería 4...♗c5, por 5.♘b6, seguido de ♘d5 y, una vez impedida la jugada ...♔f6, entonces sí ♘e7, ganando.

5.♘e3! ♗c5

O a otro lugar; igualmente ahora, si 5...♔f6, seguiría 6.♘d5+ y después ♘e7.

SUTILEZA IMPORTANTE

Mas para tener una idea de lo difícil que es establecer principios generales en este tipo de finales, y de los detalles sutiles que cambian totalmente su horizonte, observemos la misma posición que acabamos de estudiar, con la modificación, aparentemente insignificante, de poner el rey negro, en lugar de en "g8", en "h8".

Ese final, de acuerdo con un estudio realizado por Berger, sería tablas. A primera vista no resulta fácil apreciar el porqué, pero quien medite un poco observará un detalle importante. Que estando el rey negro en "h8" no es posible seguir 1.♔e7 por la réplica 1...♗xe5, lo que antes no era posible por 2.e7, dando jaque y ganando el tiempo necesario para coronar el peón. El plan sería, pues, el siguiente:

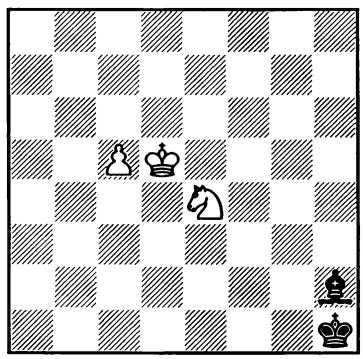
1.f7 ♗a3 2.♔d7 ♔g7 3.♔e8 ♔f6!

Y en esta forma el caballo enemigo nunca podrá realizar la maniobra de interposición de colocarse en el punto "e7", por la acción conjugada que ejercen el alfil y el rey negro sobre ese punto.

Y, prácticamente sin quererlo, sabemos ya cuál es el único secreto del ataque y la defensa en el final de caballo y peón contra alfil. Pues, simplemente, tratar de poner el peón en séptima, para posteriormente colocar el caballo, apoyado por el rey, entre el alfil enemigo y la casilla de coronación del peón. Y así surge el plan negro, que es intentar tomar con el rey y su alfil la casilla lateral al peón, que se halla en séptima, para que no pueda jugar nunca ♘e7.

COMO GANA EL PEÓN "c" (o "f")

Ahora vamos a estudiar un final de Kosec, aparentemente más difícil, en el cual, si bien el rey que defiende se encuentra muy lejos de la lucha, el peón que amenaza coronarse también lo está, y esta circunstancia obliga a maniobrar con absoluta precisión para pretender la victoria.



Este final está ganado, pero por cierto no sin alguna dificultad. Tanta, que su autor dio una solución falsa, que llevaba al empate, la que fue rectificada por Cheron, quien salvó así un error que reproducjeron muchos textos. La maniobra exacta es la siguiente:

1.♘d6

Primera interposición.

1...♗g1 2.c6 ♗b6 3.♔e6

Esto amenaza ♔d7, seguido de ♘c4, y el alfil no tendrá movimiento en la diagonal, lo que permitiría coronar el peón.

3...♗c7 4.♔d7 ♗b8! 5.♘b5 ♔g2 6.♘c7!

La maniobra típica. Esto permite seguir con ♔c8 sin que el alfil se mueva en la gran diagonal y logre el empate.

6...♔f3

Tampoco serviría 6...♗a7, por 7.♘a6! ♗b6 8.♘c5, seguido de ♘a4-b2-c4, llegando a la posición ganadora típica que mostramos antes.

7.♔c8 ♗a7 8.♘b5 ♗b6

Ahora ya no habría tiempo de jugar 8...♗g1, por 9.♔d7 ♗h2 (o si 9...♗b6 10.♘a3 y después ♘c4) 10.♘d6.

9.♘d6!

EL ERROR DEL AUTOR DEL FINAL

Y no la jugada 9.♘a3, que, según el autor del final, era la solución exacta, porque dicha jugada empataría, luego de 9...♗g1 10.♔d7 ♗h2 11.♘b5 ♗b8, y ahora sería tablas, porque el rey negro está ya muy próximo y podrá situarse rápidamente en "d5" y evitar todas las interclusiones en la casilla crítica, que es la de "d6", o sea la que está al lado del peón que pretende ser coronado.

9...♔e2

Tampoco bastaría aquí 9...♗a7, debido a la réplica 10.♔b7.

10.♘c4! ♗g1 11.♔d7 ♗h2 12.♘d6

Y el peón se corona.
En cambio, si el peón que amenaza entrar a dama fuera el "d" o el "e", sería tablas, pues el alfil tiene amplio campo de acción en dos diagonales, y el caballo no puede, como en el ejemplo anterior, copar todas las casillas cuando el alfil necesita actuar en la diagonal corta (en este caso a5-d8).
Como regla general, podría afirmarse que el caballo y peón ganan contra alfil, no ya cuando el rey defensivo está lejos y, en algunas posiciones excepcionales, cuando se encuentra cerca, sino que para tener posibilidades de triunfo contra la mayor agilidad del alfil es necesario que el peón que amenaza coronarse no sea central (es decir, "d" o "e").

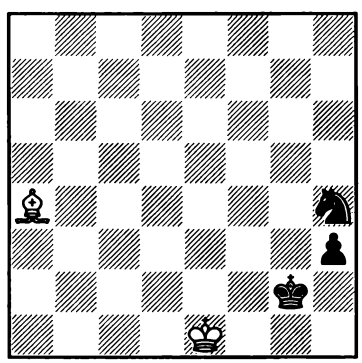
EL PEÓN "b" o "g" GANA MÁS FÁCILMENTE

De todos esos peones, el que gana con mayor facilidad es el peón "b" o "g", pues el alfil cuenta con una sola diagonal para detenerlo, ya que la otra está reducida a una sola casilla y, además, no hay algunas posiciones típicas de ahogado, que se producen en los finales en que el peón que pretende ganar es el "a" o "h".

En estos finales, como veremos a través de un ejemplo, suele producirse alguna variante de entrega del alfil para ahogar al rey enemigo y después empatar mediante la maniobra que especula con el hecho de que el caballo no sirve para ganar tiempos, y no puede desalojar al rey enemigo por su sola acción.

RECURSOS DE LOS PEONES "a" O "h"

El más antiguo final de este tipo que se conoce es éste de Sam Loyd:



Este final parece absolutamente perdido para el blanco. Su rey no puede acudir en apoyo del alfil para contener al peón, y parece inevitable una maniobra basada en ...♔g1 y ...♘g2, para después avanzar el peón y coronarlo. Sin embargo, se hace tablas de ingeniosa manera. Veamos:

1.♗d7 h2 2.♗c6+ ♔g1

No sería bueno 2...♘f3+ 3.♔e2, y caería el caballo.

3.♗h1!

La sorpresa. Para hacer tablas es necesario apelar a este recurso absurdo de sacrificar la única pieza, para ahogar al rey adversario especulando con un detalle que ya hemos destacado al hacer notar los inconvenientes del caballo sobre el alfil en los finales.

3...♔xh1 4.♔f2!!

Y tablas.

En cambio, 4.♔f1?, que parece igual, perdería por lo expuesto al comentar el tercer diagrama del capítulo II (La lucha del alfil contra el caballo).

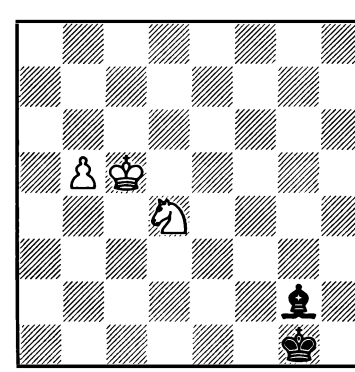
EL PRINCIPIO GENERAL

Y aquí, para ahorrarse análisis agotadores, el jugador debe apelar a la aplicación del siguiente principio general: para evitar que el caballo desaloje al rey de una posición por su solo esfuerzo, debe colocarse al rey en casilla del mismo color en que se halla el caballo enemigo. Es decir, si el caballo está en cuadro negro, el rey en cuadro negro; si en blanco, en blanco.

Si en el final que estamos viendo las negras juegan 4...♘f5, seguirá 5.♔f1 ♘g3+ 6.♔f2, y ahora el caballo debe moverse y no existe ninguna posibilidad de que esta pieza gane o pierda un tiempo, ya que para ir a casillas de un mismo color siempre necesitará un número par de saltos, y para ganar tiempos hace falta llegar a una misma posición en número impar de movimientos.

PARA EMPATAR EL ALFIL NECESITA DOS DIAGONALES

Y ahora nos resta por ver cómo se gana en los finales en los cuales el peón que intenta coronase está en la columna "b" o "g". Veamos una posición de la que también es autor Kosek.



Esta posición es la misma del estudio que publicamos antes, pero con todas las piezas llevadas una columna más hacia la banda. La maniobra ganadora es más clara:

1.♘c6

Dificultando la acción del alfil.

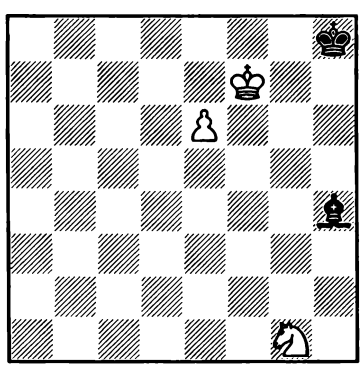
1...♗f1 2.b6 ♗a6 3.♘a5! ♔f2 4.♔c6 ♔e3 5.♘b3!

Necesaria para evitar que el rey vaya a "d4".

5...♔f4 6.♘c5 ♗c8 7.♔c7

Y las negras deben sacar el alfil de la diagonal corta, permitiendo el avance victorioso del peón. Se ve claramente que el no contar con dos diagonales para maniobrar torna más difícil la defensa. Por eso son tablas cuando los peones son centrales, y todos estos últimos finales se ganan cuando el rey que apoya al alfil está, por lo menos, separado por cuatro columnas del peón que pretende coronarse.

UNA EXCEPCIÓN A LA REGLA DE LOS PEONES CENTRALES



Este final de Kling y Horwitz muestra que la regla del empate del peón central no es infalible en aquellas posiciones en que el peón está en sexta o séptima, y el alfil que intenta parar al peón, apoyado por el caballo, actúa en la diagonal corta. En este tipo de posiciones, si el rey del bando en desventaja está contenido por el otro rey y puede ser ahogado, es posible hallar posiciones ganadoras, de lo cual es un ejemplo el presente caso.

En esta posición las blancas ganan. Se trata de una de las pocas que existen en que eso sea posible. Como es natural, puede ser transportada al ala dama y también mostrarse que se gana si el peón estuviera en séptima y el alfil en "h4". Pero fuera de esas posiciones típicas no hay otras en que la victoria sea factible. Es decir que para ganar con un peón central de ventaja y caballo contra alfil se hace necesario que el alfil actúa en la diagonal corta y que ésta se encuentre fiscalizada por el rey enemigo, y, por lo tanto, sea posible crear una obstrucción con el caballo. Se gana así:

1.♘f3 ♗d8

Obsérvese que el alfil actúa en la diagonal corta, h4-d8, inferior en movilidad a la otra, que permitiría detener el peón: a3-f8, y que, además, el rey adversario toma dos casillas de las misma. Si el rey blanco se hallara en "d7" sería imposible la victoria por ...♗f6.

2.♘e5 ♔h7

Única.

3.♘g4 ♔h8

Si 3...♗g5 gana igualmente 4.♘f6+.

4.♘f6

Ganando. Si 3...♔h8 gana 4.♘f6 por la posición de ahogado del rey negro, que crea un "zugzwang" perfecto. Las negras pierden por tener la obligación de jugar el alfil y apartarlo de la diagonal que le permite contener al peón.

III.- EL ALFIL GANA CASI SIEMPRE CON PEÓN DE VENTAJA

Para agotar este tema nos ocuparemos del final de alfil y peón contra caballo. Ahora veremos cuánto más fácil es la tarea cuando se posee un alfil y un peón contra un caballo.

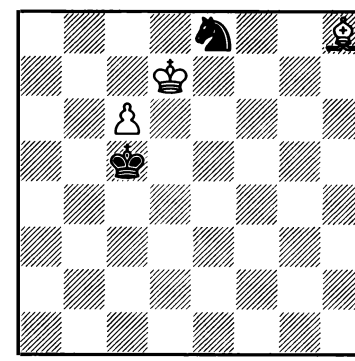
Esto servirá para acentuar nuestra afirmación de que el alfil es superior en todas las posiciones muy abiertas, es decir, que su poder aumenta a medida que el juego se simplifica. Sabemos las excepciones a esa regla, pues vimos una serie de finales donde el caballo triunfaba por la existencia de peones trabados, y de un alfil empobrecido en su acción por los propios peones. Ahora veremos algunas posiciones de final de alfil y peón contra caballo, en las que se gana fácilmente, y algunas excepciones en las que el empate se produce.

EL ALFIL GANA, AUN CONTRA EL REY CERCA

Como en el caso del final de caballo y peón, para pretender empatar debe tenerse el rey cerca. Vimos que el caballo gana cuando tiene un peón de ventaja sólo en las posiciones en que el rey enemigo está muy lejos. En cambio, el alfil suele ganar aún con el rey muy cerca del peón. La razón que le asiste para pretender triunfar con mayor facilidad es múltiple. Primero, que su acción a larga distancia logra simultáneamente apoyar su peón y restar saltos al caballo adversario. Luego, que el caballo solo no logra detener en muchas ocasiones a un peón, aun estando éste muy lejos de la coronación. Después, que el caballo es fácilmente copable, y que la razón de que esta pieza, para dominar un sitio, deba mantenerse estática, hace que fácilmente se puedan producir posiciones de "zugzwang" (perder por obligación de jugar), lo que no sucede con tanta frecuencia con el alfil, que puede moverse sin dejar de ejercer siempre la misma presión. Por otra parte, todas las columnas son igualmente favorables para ganar con el alfil.

El caso se ve claramente expresado en el siguiente final, que fue tablas, pero por error del jugador que actuaba con el peón de ventaja.

En la posición del diagrama siguiente juegan las blancas y no es fácil ver cómo puede hacerse para ganar. El caballo detiene al peón y a pesar de estar atacado su posición es fuerte, por cuanto el rey blanco no puede dejar de sostener su peón de "c6", y, por lo tanto, no puede capturar el caballo negro. Obsérvese que esta posición sería igual corriendo las piezas una columna hacia cualquier costado del tablero. No pasa en estos finales como en el caso de la lucha de alfil contra caballo y peón, en el que hay dos columnas ("d" y "e") en que la victoria es imposible.



CÓMO DEBE RAZONARSE

Quien busque el triunfo en este momento no debe restar posibilidades realizando análisis agotadores, sino sacar conclusiones mediante raciocinio. Conduzcamos las blancas y deduzcamos en voz alta. Veremos que las negras no pueden mover el caballo, por cuanto ello facilitaría el avance ganador del peón. Además, deben mantener el rey en posición agresiva sobre el peón, para defender indirectamente al caballo. El ideal sería, pues, ya que sólo le queda a nuestro rival el rey como pieza de acción, poner el alfil en una posición en que desaloje al monarca rival.

Lo primero que se nos ocurre es 1.♗d4+. Si el negro toma el alfil, 2.♔xe8 ganaría, pero si el rey va a "b5" nos hallamos en una posición curiosa. Si jugamos nosotros, debemos mover el alfil, lo que permite que el rey vuelva a "c5" o que el caballo se mueva a "f6" con jaque, permitiendo igualmente empatar por la amenaza directa del rey negro sobre el peón. Pero si son las negras las que debieran jugar, estarían perdidas, al no disponer de ninguna jugada. Hemos descubierto el plan ganador: jugar ♗d4 cuando el rey enemigo está en "b5", y una vez conocida la ruta de la victoria, fácil nos será jugar. Surge entonces la maniobra:

1.♗c3

Jugada de espera y amenaza que da mayor agilidad al alfil.

1...♔b6

Malo sería 1...♔d5, por 2.♗d4!, construyendo un perfecto "zugzwang".

2.♗a5+ ♔b5

Si 2...♔c5 3.♗d8, seguido de ♗g5 y ♗e3+.

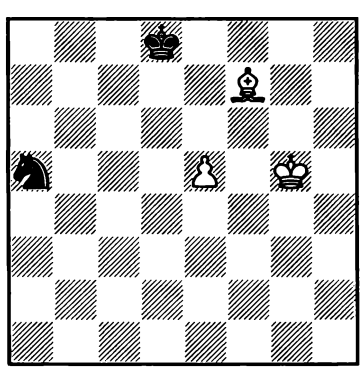
3.♗d8 ♔c5 4.♗g5 ♔b5 5.♗h4

Pérdida de tiempo necesaria para poder tomar la diagonal g1–h7 dando jaque al rey enemigo, y después jugar ♗d4, sin temor a que el caballo se mueva a "f6".

5...♔c5·6.♗f2+ ♔b5 (o 6...♔d5) **7.♗d4!**

Hemos llegado a la posición buscada. Ha sido necesario hacer una maniobra un poco larga para burlar el riesgo de una eventual salida del caballo a "f6" y poder llevar nuestro alfil a "d4", ganando un tiempo.

EL CABALLO COPADO



Muestra clara de las posibilidades del alfil la da este final de Calvi, en que se ve la única posición del rey que permite empatar, y en qué forma puede coparse al caballo.
Si en esta posición jugaran las negras, sería tablas, porque el final es casi siempre tablas cuando el rey enemigo puede situarse en una casilla de distinto color a la que corre el alfil, en la misma columna del peón que amenaza coronarse y delante de él. Pero juegan las blancas y vencen mediante:

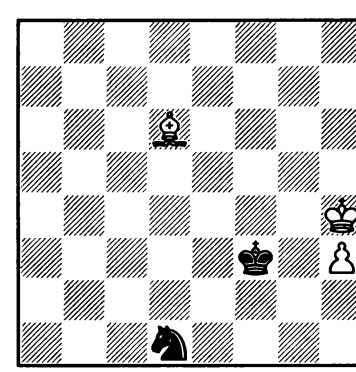
1.♗d5

Esta jugada deja que el rey se vaya a "e7", pero, en cambio, copa al caballo con el conocido procedimiento de encerrar los caballos en la banda, colocando el alfil en el centro del tablero, delante del caballo, dejando dos casillas entre ambos. En este caso habría sido tablas 1.♔f6, por 1...♘c6, especulando con que las blancas deben avanzar el peón y reducen de esta suerte la acción del alfil. Si éste, en lugar de estar en "f7" estuviera en "g7", se ganaría también con ese otro procedimiento.
La maniobra para ganar es, pues:

1...♔e7 2.♔f5 ♔d7 3.♔f6 ♔e8 4.e6 ♔f8 5.e7+ ♔e8 6.♔e6 ♘ juega 7.♗c6++.

EL CABALLO LUCHA CON DIFICULTAD CONTRA UN PEÓN "a" O "h"

Y finalmente, para familiarizarnos con los recursos que brinda el peón de ventaja en lucha contra el caballo, veamos el siguiente final, de L. Bledow, publicado en 1842.



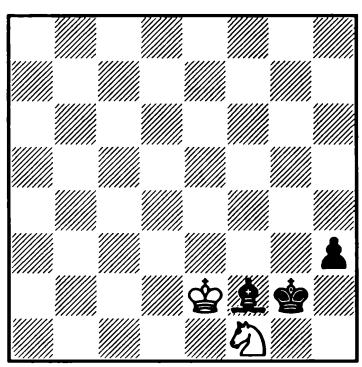
Este final parece difícil de ganar, por lo lejos que se halla el peón de su coronación, pero no ofrece dificultad. Se triunfa mediante:

1.♔g5 ♘f2 2.h4 ♘e4+ 3.♔g6 ♘xd6 4.h5

Y el caballo no puede detener nunca al peón en esta posición. Como ya establecimos, sólo hay dos posiciones en que el caballo consigue evitar la coronación de un peón "h" o "a" rival, cuando éste se encuentra en sexta, apoyado por el rey en "e6" o "g6" (para el peón "h"). Para poder hacerlo, el caballo debe estar en "f8" o "h7". Pierde en las otras si el rey no puede sostenerlo.

UNA DE LAS POCAS EXCEPCIONES

Y ahora veremos una de las raras posiciones en que el caballo logra empatar. Se trata de cuando la lucha con un peón "h" (o "a") que se corone en casilla de distinto color del alfil enemigo. En este caso existe el recurso de entregar el caballo, para arribar al típico final de rey contra alfil y peón "h" ("a"), tablas teóricamente.



A primera vista el final está ganado, porque no se ve la forma de evitar que el peón se corone y salvar a la vez el caballo. Pero quien sepa que el peón "h" ("a") no gana, ni aun con el alfil de ventaja, cuando entra en casilla de color distinto a las diagonales que domina el alfil, hallará fácilmente el camino del empate. Veamos:

1.♘h2 ♗c5 2.♘f3!

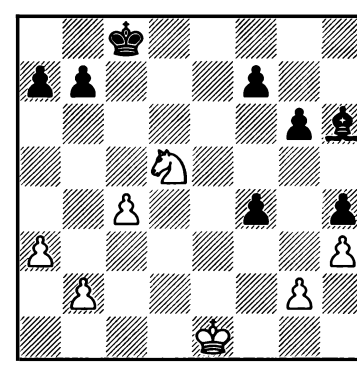
Ingeniosamente jugado. En cambio, perdería 2.♘f1, por el siguiente recurso: 2...♗d4 3.♔e1 ♗c3+ 4.♔e2 ♗d2!, entregando el alfil a las dos piezas y creando un perfecto "zugzwang".

2...♗b4 3.♘h4+ ♔g3 4.♘f3 ♗c3 5.♔f1 ♔xf3 6.♔g1

Y tablas. El solo hecho de que haya que apelar a este tipo de ejemplos para mostrar algunas posiciones en que el caballo logra empatarle al alfil y peón, muestra hasta qué punto es difícil hacer tablas esas posiciones cuando el rey que colabora con el caballo no está delante del peón que pretende coronarse, en una casilla de distinto color de las que domina el alfil. En esos únicos casos el final es siempre tablas.

LA LUCHA CON VARIOS PEONES POR BANDO

Veamos un excelente final en el que las negras jugaron con un peón de ventaja y alfil contra caballo y ganaron, a pesar de que el peón estaba doblado y el caballo ocupaba una situación preponderante en el centro del tablero. Fue en una partida de Winawer contra Blackburne, del torneo de Nuremberg de 1883.



Juegan las negras:

1...♔d7 2.♔e2 f5 3.♔f3 g5 4.♘b4 ♗g7 5.♘d3 ♔d6 6.b3 ♗d4 7.♔e2 ♗e3 8.♔f3

Las blancas han construido la posición que les da el máximo de resistencia, ya que el caballo

toma todas las vías de acceso del rey negro, que son "e5" y "c5".

8...b6 9.b4 a6 10.a4 ♗d4 11.♔e2 ♗c3 12.b5 a5 13.♔f2 ♗d4+ 14.♔e2 ♗g1!

Las negras han jugado muy hábilmente. Han creado una posición de bloqueo en el ala dama y ahora quieren jugar ...g4 cuando el rey blanco esté en "e2" y el alfil en "e3", defendiendo el peón "f4", para alejar toda posibilidad de resistencia del blanco. Por eso pierden, aparentemente, un tiempo.

15.♔f3 ♗e3 16.g3

Desesperación. Si 16.♔e2 g4 17.♔f1 f3, para seguir, si 18.gxf3, con 18...gxh3, coronando el peón o ganando el caballo.

16...hxg3 17.♔g2 ♗d2 18.♔f3

También se ganaba fácilmente si, en lugar de ♔f3, las blancas jugaran 18.c5+. La maniobra más rápida sería 18...bxc5 19.b6 c4 20.♘e5 ♔xe5! 21.b7 ♔e4 22.b8♕ f3+ 23.♔h1 (si 23.♔xg3 ♗f4+, etc.) 23...g2+ 24.♔h2 ♗f4+, ganando fácilmente.

18...g4+ 19.hxg4 fxg4+ 20.♔g2 ♗e3 21.♔f1 f3

Y las blancas abandonan.

IV.- LOS FINALES CON VENTAJA EN UN FAMOSO EJEMPLO

Se habrá visto a través de estos capítulos que la técnica del ajedrez es mucho más amena y lógica de lo que se suponía. No hay problemas difíciles, y todo es posible resolverlo con el razonamiento.

Hemos considerado el problema táctico de la lucha del caballo contra el alfil y viceversa en la partida viva. Establecimos principios generales para entrar más tarde en el problema más teórico, por cierto, de los finales de caballo y peón de ventaja contra alfil, y a la inversa. Estudiamos estos finales desde el punto de vista puro de la técnica. Ahora los veremos en la partida práctica a través de un ejemplo de gran jerarquía; el de la 29ª partida del "match" por el campeonato mundial entre Capablanca y Alekhine, en la cual el primero, con un peón de ventaja, precisamente un peón central, que no basta para ganar cuando no quedan otros peones en el tablero, logra la victoria a raíz de algunos desaciertos del maestro francés, que muestran hasta qué punto son delicados estos finales.

Por juzgarlo interesante, insertaremos íntegro el cotejo, para que veamos de qué manera Capablanca, luego de lograr la ventaja material, apela a su principio de la simplificación, para ganar en notable forma, a pesar del error de Alekhine, que no atenúa, por cierto, el mérito de la magnífica labor del maestro cubano.

EL MODELO DE CAPABLANCA

Gambito de Dama (D52)
Buenos Aires, 1927
Blancas: J. R. Capablanca
Negras: A. Alekhine

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♘bd7 5.e3 c6 6.♘f3 ♕a5

Esta jugada, que da origen a la variante Cambridge Springs de la peón dama, volvió a ser practicada por Alekhine después de un gran intervalo en el mismo match; desde la 11ª partida no la ejecutaba. Análisis cuidadosos le hicieron ver que estaba lejos de haber sido destruida la ingeniosa maniobra de Pillsbury, aun cuando el resultado de esta partida pudiera hacer creer lo contrario.

7.♘d2 ♗b4 8.♕c2 dxc4 9.♗xf6 ♘xf6 10.♘xc4 ♕c7 11.a3 ♗e7 12.g3 0-0 13.♗g2 ♗d7 14.b4 b6 15.0-0 a5

Esta maniobra fue preparada por el Dr. Alekhine en estudios particulares que realizó días antes de la partida en colaboración con

quien esto escribe, que conocía todos los proyectos del ganador del "match", y que lo ayudaba en los análisis de partidas suspendidas. Pero no tuvo en cuenta el maestro ruso la aparentemente intrascendente modificación que introdujo en esta partida Capablanca en la jugada 12ª. En la undécima partida del "match" jugó 12.♗e2, y con esta base se realizaron los análisis. El movimiento 12.g3 parece mucho más fuerte.
Una vez más Capablanca es guiado por su maravilloso instinto de ajedrecista para destruir un paciente estudio.

16.♘e5!

Si 16.bxa5 b5, y si 16.b5, entonces 16...cxb5 17.♗xa8 ♕xc4, amenazando ...♖xa1 y ...b4, ganando.

16...axb4 17.axb4 ♖xa1 18.♖xa1 ♖c8

Si 18...♗xb4 19.♘b5.

19.♘xd7 ♕xd7 20.♘a4! ♕d8! 21.♕b3!

La posición de Capablanca es más cómoda. Ha evitado ...c5 y hará desaparecer la debilidad de su peón "b", para luego intensificar sus esfuerzos sobre el que quedará aislado del rival y obtener superioridad material.

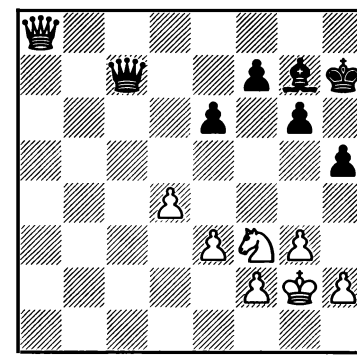
21...♘d5

No era posible 21...c5 por 22.bxc5 bxc5 23.dxc5! ♗xc5 24.♗b7! ♖c7 25.♘xc5 ♖xc5 26.♖a8, ganando la dama. Se observa ahora la diferencia fundamental que para los propósitos de Alekhine tuvo la jugada 12 de Capablanca, pues si el alfil estuviera en "e2" existiría la amenaza de ...♖c1+.

22.b5 cxb5 23.♕xb5 ♖a8 24.♖c1! ♖a5 25.♕c6 ♗a3 26.♖b1! ♗f8 27.♗xd5 ♖xd5 28.♘xb6 ♖d6 29.♕b7 h5 30.♘c4 ♖d7 31.♕e4 ♖c7 32.♘e5 ♕c8 33.♔g2 ♗d6 34.♖a1 ♖b7 35.♘d3 g6 36.♖a6 ♗f8 37.♖c6 ♖c7 38.♖xc7 ♕xc7 39.♘e5 ♗g7 40.♕a8+ ♔h7 41.♘f3

LAS PRIMERAS DIFICULTADES

Las blancas han logrado el peón hace rato, pero el final es difícil de ganar. La única posibilidad de hacerlo es mantener el caballo y tratar de cambiar las damas. Veremos cómo se las ingenia Capablanca para lograrlo.



41...♗f6 42.♕a6 ♔g7 43.♕d3 ♕b7 44.e4 ♕c6 45.h3 ♕c7 46.d5 exd5 47.exd5 ♕c3

Malo sería 47...♕d6 por la fuerte réplica 48.♕c4, seguida de ♕c6 y d6. Como la dama apoya al peón libre, hay que cambiarla.

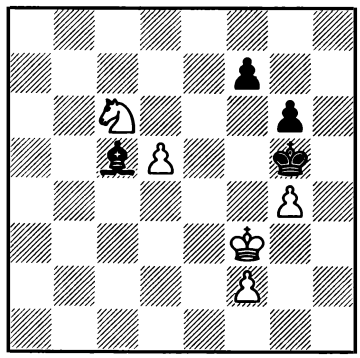
48.♕xc3 ♗xc3 49.♔f1 ♔f6 50.♔e2 ♗b4!

Sólo la superioridad del alfil sobre el caballo en las posiciones abiertas puede facilitar la defensa de Alekhine, quien debió hacer tablas, a pesar del peón menos.

51.♘d4 ♗c5 52.♘c6 ♔f5 53.♔f3 ♔f6 54.g4! hxg4+ 55.hxg4 ♔g5?

EL ERROR DE ALEKHINE

Se verá que el caballo toma las vías de acceso al rey hacia el peón libre de "d5". Pero a pesar de esto, de que el caballo está en su mejor posición, de haber jugado Alekhine ...♗b6, el final habría sido tablas, pues tras d6 seguiría ...♔e6, y si 56.♔g3, entonces 56...♗c7+. A cualquier otra jugada del rey seguiría ...♔g5 y tablas por la posibilidad de entregar el alfil por el peón "d" y cambiar los otros.



56.♘e5! ♗d4

Esto entrega un peón, pero igualmente perdía 56...f5, por 57.d6 fxg4+ 58.♔g2!! ♔f5 (58...♗xd6 59.♘f7+) 59.d7, ganando.

57.♘xf7+ ♔f6 58.♘d8! ♗b6 59.♘c6 ♗c5 60.♔f4!

A pesar de los dos peones de ventaja, hay que sumar con suma cautela para vencer, pero el final se gana matemáticamente.

60...♗xf2 61.g5+ ♔f7 62.♘e5+ ♔e7

Si 62...♔g7 63.d6 ganaría en seguida.

63.♘xg6+ ♔d6 64.♔e4 ♗g3 65.♘f4 ♔e7

Si 65...♗xf4 66.♔xf4 ♔xd5 67.♔f5!

66.♔e5 ♗e1 67.d6+ ♔d7 68.g6 ♗b4 69.♔d5 ♔e8 70.d7+

Y las negras abandonaron.

CONCLUSIONES TÉCNICAS

1ª. La ventaja de un peón se hace sentir más seriamente cuando se posee un alfil en los finales de partida, aunque generalmente esos finales, cuando sólo existe un peón en el tablero, son tablas.

2ª. Sólo debe simplificarse la lucha para reducirla al peón de ventaja cuando el rey del bando que tiene el peón menos está muy lejos de la zona en que el peón puede coronarse.

3ª. En los finales de alfil y peón contra caballo se gana en casi todas las posiciones en que el rey enemigo está detrás del peón que quiere coronar, pues el caballo no puede moverse sin descuidar la zona de avance del peón.

4ª. El peón "a" o "h" generalmente no puede ser contenido por un caballo solo, pues esta pieza no resulta eficaz si carece de sostén. El rey puede apoyarlo a veces, pero el alfil suele restarle las jugadas defensivas y hacer obligatorio el movimiento del caballo.

5ª. En cambio, el alfil solo contra caballo y peón logra detenerlo siempre, salvo cuando se trata de peones de los flancos: "a", "b", "c", "f", "g" o "h", y el rey que apoya al alfil está por lo menos a cuatro casillas de distancia del peón. El único procedimiento que existe para ganar es obstruir la acción del alfil, interponiéndole el caballo.

6ª. Para empatar, estando el rey que debe contener el peón atrás de éste, tiene que tratar de colocar al rey frente al rey enemigo para evitar que el caballo pueda interponerse. Por ejemplo: ♔c6, ♙b5, ♘a6 contra ♗g1, la situación ideal del rey atrás del peón es en "c4", para evitar ♘c5 del blanco al tomar la casilla crítica de "c5".

7ª El caballo con peón, en cambio, no logra ganar casi en ningún caso contra un alfil solo, si el peón es central ("e" o "d"), pues hay dos diagonales amplias para evitar el avance.

8ª En principio conviene tener el alfil que combate contra el peón y caballo en la diagonal que está más lejos de la acción del rey enemigo; de esta manera nunca es posible la obstrucción.

9ª Estos finales, en todos los casos (ya sean de alfil y peón o caballo y peón), sólo se ganan si, además de no estar el rey en desventaja delante del peón que avanza, el rey de quien posee el peón está apoyando debidamente el avance.

10ª Para apoyar los avances, en todos los casos el rey debe estar, de ser posible, una línea delante del peón que va a avanzar, pero en una columna lateral. Por ejemplo: si ♙b5, ♔c6; si ♙d6, ♔e7 o ♔c7, y así sucesivamente.

CAPÍTULO IV

LA VENTAJA DE DOS ALFILES CONTRA DOS CABALLOS O CABALLO Y ALFIL

Quizá de todos los temas que hemos considerado hasta el presente en este curso técnico ninguno se adentre de manera tan vital en la técnica del ajedrez moderno como el que ahora nos ocupará. El pleito de la superioridad del alfil sobre el caballo, o viceversa, no es nuevo. Se ha considerado durante muchos años y desde hace muchos años también surgieron los que, mediante el argumento categórico de la victoria, probaron que no era posible hacer afirmaciones definitivas. Chigorin, batiendo a Lasker, a Pillsbury y a multitud de técnicos, en Hastings, en 1895, con su famosa defensa, que tiene por primera base cambiar los propios alfiles por los caballos rivales, abrió una interrogante y mostró lo divorciada que se encuentra a menudo la verdad técnica de la verdad del resultado. Pero, a pesar de esto, no alcanzó a debilitar de manera seria el postulado sobre la ventaja de dos alfiles contra alfil y caballo. Sólo puede asignársele el mérito de haber mostrado cómo debe maniobrarse, cuando se poseen dos caballos, para complicar la tarea adversaria, y que hay algunas posiciones típicas donde la desproporción técnica casi no existe. Pero la verdad es que los alfiles son un arma formidable, no ya en las posiciones abiertas de ataque directo, que para nosotros poco interesan ahora, sino en el juego posicional moderno, donde todo está supeditado a la sutileza técnica.

PARTIDA NOTABLE

Modelo magnífico de la hábil explotación de las únicas diagonales abiertas, en posiciones de semibloqueo por medio de los alfiles, nos lo da el cotejo entre Belgrano Rawson y De Witt, jugado en nuestro país en el año 1924, partida que puede considerarse una de las obras de arte posicionales de nuestro ajedrez.

Apertura Colle (A45)
Buenos Aires, 1924
Blancas: R. De Witt
Negras: L. Belgrano Rawson

1.d4 ♘f6 2.e3 b6 3.♗d3 ♗b7 4.♘f3 g6 5.0-0 ♗g7 6.♘bd2 c5 7.c3 0-0 8.♕e2 d6 9.♖d1 ♘bd7 10.b3

UN ERROR TÉCNICO, SUTIL Y GRAVE

Que las derrotas en ajedrez se gestan mucho antes de lo que todos presumen es también verdad vieja, pero poco comprendida. Los jugadores suelen atribuir la pérdida de la partida, generalmente, a detalles tácticos y no a fundamentales errores estratégicos, más difíciles de captar.

En el presente caso se observa que, mientras el negro ha desarrollado sus piezas de acuerdo con una escuela típica, sin apoderarse del centro, pero dominándolo de lejos y dejando gran radio de acción a sus alfiles, las blancas han preparado el juego de acuerdo con los moldes clásicos. Se aprestaban, en apariencia, a jugar e4 para oponer un sólido bastión central a los planes indirectos de su oponente. Pero ahora juegan primero b3 y esto les crea la obligación de colocar el alfil en el escaque "b2". Resultará que luego, cuando deseen hacer la jugada natural e4, se encontrarán con la casilla "f4" sin apoyo del alfil dama, y para reemplazarlo tendrán que jugar g3, creando debilidades en el ala rey y aumentará la fuerza ofensiva del alfil dama negro.

Según nuestra opinión, es en este momento cuando las blancas han jugado la suerte de la partida, aun cuando resulta muy difícil poder explotar el error realizado por De Witt. En este sentido Belgrano Rawson da una lección maestra.

10...♘d5!

La réplica típica. Ahora se ataca el peón "c" y se fuerza a realizar la jugada natural ♗b2; pero lo que en realidad da vigor a este salto de caballo es la circunstancia de que no puede ser desalojado sin crear debilidades en la configuración de peones. Obsérvese que si e4 (luego de ♗b2, se entiende) seguiría ...♘f4, explotando el famoso cuadro débil, y si c4, entonces ...♘b4, atacando un alfil y ganando un tiempo valioso. Además, estos avances debilitan el peón vulnerado de "d4" y dan gran fuerza a la acción de los alfiles, especialmente al de "g7", que ejerce indirectamente una acción agresiva sobre la torre de "a1".

11.♗b2 cxd4!

Y AHORA, EL DILEMA

Este cambio, efectuado en el momento exacto, abre dilemas desagradables para las blancas. Si 12.exd4 , entonces 12...♘f4, colocando el caballo en una situación magnífica, ya que g3, para desalojarlo, valorizaría de manera definitiva el alfil de "b7". Si 12.♘xd4, entonces se cedería el centro y las negras podrían continuar con 12...♘c5 13.♗c2 ♗a6 14.c4 ♘b4, con gran posición por la mayor fuerza agresiva de todas las piezas menores y la posibilidad de eliminar un alfil.

12.cxd4 ♘c5!

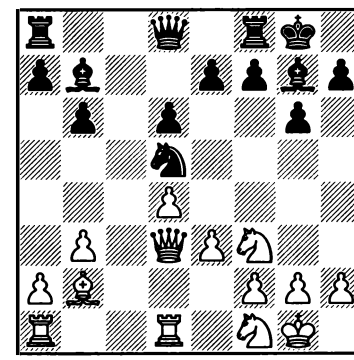
Y se observa ahora con qué maestría el negro se ha ingeniado para sacar provecho del error estratégico del blanco y cambiarle uno de los alfiles, precisamente el mejor de los alfiles blancos, ya que es el que corre por casillas de distinto color que las que ocupan sus peones centrales.

13.♘f1

No era posible 13.dxc5 a causa de 13...♗xb2 14.♖ab1 ♗g7, amenazando ...♘c3 y ...bxc5, ganando por lo menos un peón y conservando la mejor posición.

13...♘xd3 14.♕xd3

COMIENZA EL SEGUNDO ACTO



El primer acto ha terminado. Las negras han eliminado uno de los alfiles enemigos, y esa ventaja sutil, que las blancas no intentaron evitar con tal de simplificar la posición, ha de gravitar poderosamente en el curso de la lucha. El dominio del cuadro "e4" ha de ser muy valioso, y ésa es la primera consecuencia de la desaparición del alfil blanco de "d3".

14...♕d7 15.a3 ♘f6

Es probable que las negras pudieron haber demorado la retirada del caballo, ya que estaba en una situación indesalojable. Para poder expulsarlo sin temor a ...♘f4, las blancas debieron jugar primero g3, y entonces era el momento de pensar en irse a "f6", ya que en ese momento se habría vigorizado la acción del alfil dama negro por la ausencia del peón blanco en "g2".

16.♘3d2 ♖fc8 17.♖ac1 ♖c6 18.e4

Las blancas avanzan el peón "e" ahora que el caballo no puede ir a "f4", pero olvidan que el rival tiene dos alfiles y la apertura de brechas puede ser fatal en esas circunstancias. Además, la única columna abierta es la "c" y la base de la misma es la casilla "c1". Esta casilla puede ser vulnerada por el alfil negro desde "h6", lo que antes del avance del peón "e" era imposible. Pero la verdad es que poco le restaba hacer ya al blanco sin incurrir en parecidas dificultades.

18...♖ac8 19.♖xc6 ♖xc6 20.♘e3 ♕c8 21.b4

Las blancas buscan brechas para meter en el juego sus caballos, pero les faltan puntos de apoyo para obstruir la eventual acción de los alfiles rivales desde diagonales que no presumen serán explotadas eficazmente.

21...♖c7 22.f3

Este movimiento es necesario para poder sacar el caballo de "d2" sin riesgos para el peón de "e4", pero engendrando otras debilidades serias en el bloque de peones blancos del ala dama.

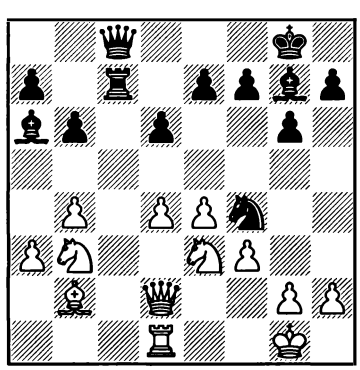
22...♘h5

Especulando con que g3 debilitaría mucho el enroque blanco.

23.♘b3 ♘f4 24.♕d2 ♗a6!

LA ÚLTIMA ETAPA

Empieza la presión de los alfiles negros. Ahora el de dama domina una diagonal importante y difícilmente puede ser contenido en su acción, a pesar de tratarse de una posición de bloqueo. La jugada tiende, además, a evitar la réplica ♖c1, que simplificaría bastante el juego. La amenaza de ...♘e2+ o de ...♘d3, es ahora muy desagradable para el primer jugador.



25.g3

Desembarazándose del incómodo caballo, pero...

25...♘e2+ 26.♔g2 ♗h6!

Y el otro alfil entra a herir la posición de las blancas. Obsérvese ahora cómo actúan eficazmente ambas piezas y la gravedad de la presión sobre el cuadro "c2", que está defendido malamente, por estar el caballo de "e3" clavado. Y ni siquiera queda el recurso de jugar f4, obstruyendo la acción del alfil rey, a causa de ...♕e6, especulando con la debilidad del peón "e4" blanco.

27.♘a1 ♘c3

Las negras siguen provocando el cambio de un caballo por un alfil para quitarles a las líneas defensivas blancas "c1" y "c3" el apoyo indispensable del alfil de "b7".

28.♖c1 ♘a4

Ahora ha quedado sentenciado a muerte el otro alfil y las casillas de acceso sobre el monarca blanco están sin la fiscalización valiosa de esa pieza. La partida está prácticamente definida, pues ambos alfiles negros cruzan con sus fuegos la posición rival.

29.♖xc7 ♕xc7 30.♕c1

Única. Malo sería 30.♗c1 a causa de 30...♗xe3 31.♕xe3 ♕c4, con la doble amenaza de ...♕f1 mate y ...♕a2+, ganando el caballo.

30...♕d7 31.♘ac2

La terrible amenaza de ♕b5, que basa su fuerza en la cooperación de ambos alfiles negros, no puede ser neutralizada. Las blancas están absolutamente perdidas a pesar de que conservan todo el material y la posición no ofrece a primera vista desniveles fundamentales.

31...♕b5 32.♔h3

Para evitar 32...♘xb2 33.♕xb2 ♕e2+, etcétera.

32...♘xb2

Y ahora, eliminado el segundo alfil, nada puede oponerse a la acción avasalladora de ambos alfiles negros.

33.♕xb2 ♗c8+ 34.g4

Si 34.♔g2 ♕e2+, etcétera.

34...♕e2

Las blancas abandonaron ante la amenaza ...♕xf3+ y ...♗xe3.
Esta partida, realmente valiosa y sin desperdicio por parte del negro, muestra hasta qué punto ofrecen recursos ambos alfiles cuando complementan su acción y cómo debe operarse para lograr esa ventaja posicional.

I.- SÓLO EN LAS POSICIONES DE BLOQUEO LOS CABALLOS SON SUPERIORES

Dos caballos pueden ser superiores a dos alfiles en posiciones muy particulares. Ya cuando el bloqueo de peones impide maniobrar de manera de liberar a los alfiles, o cuando éstos se hallan situados en lugares que ofrezcan demasiadas debilidades, o que la existencia de "holes" en la posición obligue en determinado momento a apelar al recurso heroico de cambiar un alfil con un caballo, y arribar entonces a finales de alfil contra caballo que no ofrecen ningún desnivel. Nunca, como en el caso de la existencia de ambos alfiles, parecerá más verdad aquello de que la unión hace la fuerza.

LA HAZAÑA DE CHIGORIN

La partida que sigue es un monumento de la técnica antigua del ajedrez. En ella, el extraordinario maestro ruso Chigorin batió al doctor Emanuel Lasker cuando éste era campeón mundial y se hallaba en su apogeo. Y que el resultado de la lucha victoriosa de dos caballos contra dos alfiles no fue un accidente lo muestra el hecho de que parecido resultado logró, con luchas de este tipo, el propio Chigorin en la misma época frente a Tarrasch, Pillsbury y otras figuras extraordinarias del ajedrez clásico. La partida, con su expresivo desarrollo, nos mostrará posiciones en las que no es fácil sacar ventaja de la posesión de dos alfiles, y la dificultad extraordinaria que tiene el maniobrar con esas piezas cuando el bloque de peones propios ofrece debilidades.

Defensa Chigorin (D07)
Hastings, 1895
Blancas: E. Lasker
Negras: M. Chigorin

1.d4 d5 2.♘f3 ♗g4

Este desarrollo del alfil dama, discutido y rechazado con razón por la técnica moderna y aun por los maestros contemporáneos al propio Chigorin, no puede en realidad ser aceptado sin reservas. ¿Qué causas hay para colocar el alfil dama en situación de tener que cambiarlo poco menos que obligatoriamente por el caballo? Pues ninguna, pero Chigorin no efectuaba este tipo de partidas por capricho puro. Él conocía el problema que el alfil dama entraña cuando está encerrado por los propios peones y prefería sortear las dificultades de la desaparición del mismo, con tal de resolver pronto las dificultades de un buen desarrollo del flanco dama. Por otra parte, la existencia de la cadena central de peones en blanca ("d5" y "e6") compensará en parte la pérdida del alfil que actúa por las diagonales blancas.

3.c4 ♗xf3

Los maestros modernos jugarían en este momento 3...dxc4, para seguir si 4.♘e5 con 4...♗h5, y contra 5.g4, con 5...f6, para más tarde colocar el alfil en "f7" o, si las blancas se deciden a eliminarlo, obligarlas a una posición de peones defectuosa en la columna "h".

Pero Chigorin era, además de un gran maestro, el más caprichoso y testarudo de los ejecutantes que nunca tuvo el juego. Por eso cambia el alfil por el caballo para doblar los peones del adversario y dejarle aislado, y sin posibilidades del apoyo de los demás, el peón "h".

4.gxf3

Casi no tiene excepción la regla de que en el planteo debe siempre recapturarse una pieza con el peón más alejado del centro, pues en el noventa por ciento de los casos es conveniente llevar los peones del flanco hacia la zona vital del combate, que son siempre los cuadros centrales. Por eso es mejor esta jugada que 4.exf3, que dejaría muy débil el peón "d4" blanco.

4...♘c6

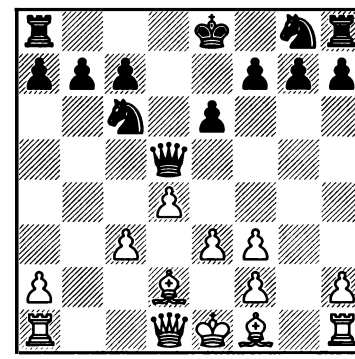
Por transposición de jugadas se ha llegado a una variante conocida de la llamada Defensa Chigorin, que si teóricamente ofrece reparos, en la práctica resulta un generoso venero de victorias. Como que hay que confiar siempre en que existe un desequilibrio entre los alardes técnicos de las personas y la posibilidad práctica para demostrar la verdad de sus aseveraciones. En ajedrez como en todo.

5.♘c3 e6 6.e3 ♗b4

CONTRA TODOS LOS DOGMAS

¡Eso sí que no!, debía exclamar Tarrasch cada vez que se le mostraban partidas de este tipo. Puede aceptarse que se cambie el primer alfil, porque los peones centrales de las negras en cuadros blancos compensan la desaparición del alfil mientras no haya necesidad de avanzarlos, especialmente del de "e6", que cuida el importante cuadro "f5"; pero querer ahora cambiar el alfil rey, que tiene la misión de vigilar las debilidades en germen de las casillas "e5" y "c5", es ya un desafío a la técnica y a los postulados. Pero los caprichos de Chigorin tenían su base, y era en este caso la carencia de uniformidad del grupo de peones blancos luego de estos cambios. Se verá que los mismos quedan divididos en tres sectores, y el "h" y el "a" completamente aislados, lo que creará cuadros fuertes para los caballos.

7.cxd5 ♕xd5! 8.♗d2 ♗xc3 9.bxc3



Para evitar quedar con el peón "a" aislado, las blancas pudieron jugar 9.♗xc3, pero esto habría tenido otras fallas, ya que la dama podría haberse consolidado en "d5" mediante ...f5, ♘f6 y luego ...0-0-0.
Ahora la partida se ha decidido estratégicamente. Se tratará de una lucha pura de dos alfiles contra dos caballos, en la que las negras ofrecen, para balancear la desventaja natural de los dos caballos, una conformación de peones mucho más racional, sin avances prematuros ni peones aislados, y las blancas sus peones divididos en tres grupos, con dos aislados y uno doblado. Y veremos en este caso cómo este hecho, unido a que no se ha abierto la posición central y de que el blanco tendrá dificultad para enrocarse, facilita la labor de los caballos y hasta les da posibilidades.

9...♘ge7 10.♖g1 ♕h5! 11.♕b3

Es claro que si 11.♖xg7 seguiría 11...♘g6, encerrando la torre.

11...♘d8 12.♕b5+

El cambio de damas era poco menos que indispensable para quitarle fuerza a la dama

negra, que estaba atacando dos peones y se hallaba en una posición indesalojable. Y esto facilita nuestra tarea, pues nos muestra cómo tiene excepciones importantes la indiscutible teoría de la ventaja de ambos alfiles en los finales de partidas.

12...♕xb5 13.♗xb5+ c6 14.♗d3 ♘g6 15.f4 0-0

A primera vista parece temerario este enroque, pero en realidad no lo es, ya que las blancas necesitan mucho tiempo para emplazar sus torres en la columna "g". Obsérvese la ventaja en espacio de las blancas y la mayor claridad de sus planes, pero apréciese también cómo es de forzada la conformación de peones de Lasker y el escaso papel que desempeña el alfil de "d2".

16.♔e2 ♖c8 17.♖g3* c5

PEONES RÍGIDOS, PEONES DÉBILES

Empiezan las "contrachances" negras. Especula Chigorin con el hecho de que su rival no puede jugar dxc5, a causa de la debilidad en que sumiría a su peón "c" y también en que c4, para impedir ...c4, permitiría ...cxd4, y en ese caso serían los peones de la columna "f" los que, al par de estar doblados, quedarían aislados. Se apreciará de qué manera el aparentemente formidable bastión blanco central de peones carece de consistencia y está atacado de parálisis, ya que cualquier avance o cambio engendra males muy graves. El destino de toda mala configuración de peones.

18.♖ag1 c4!

Bloquear el juego, ése es el secreto de la acción de los dos caballos unidos. Ahora, al fijar los peones, las negras se han creado un punto muy fuerte en su posición. Es la casilla "d5", que se muestra magnífica para que en ella actúa el caballo que en este momento se encuentra en "d8", pues así ambos caballos coinciden sobre el peón de "f4", y no es fácil desalojar al de "d5" mediante e4 a causa de ...♘xf4+. Por otra parte, el caballo de "d5" esclaviza al ya estereotipado alfil de "d2", que debe apoyar al peón "c" y evitar una maniobra agresiva basada en ...b5-b4, para seguir con ...c6.

Las negras tienen, pues, un plan claro, y la desventaja teórica de los dos caballos está ampliamente compensada por la más armónica ubicación de peones.

19.♗c2 f5

Para evitar el contrajuego de f5.

20.♗c1 ♖f7 21.♗a3 ♖c6

Comienzan las dificultades de las blancas en el ala dama. Se amenaza ♖a6 y se evita la maniobra ♗d6 y ♗e5 de las blancas, que ya se conformarían, sin duda, con cambiar su alfil dama por uno de los caballos rivales, que nada hacen aún, pero tienen una fuerza enorme por el bloqueo del juego y la debilidad del punto "d5".

22.♗c5 ♖a6 23.a4 ♘c6 24.♖b1 ♖d7 25.♖gg1

Confesando su impotencia para atacar el ala rey, Lasker retrotrae sus torres a la primera línea para proteger el desmantelado flanco dama y sus peones aislados y débiles.

25...♘ge7 26.♖b2

Ahora ya no es bueno cambiar el alfil por el caballo ni como recurso defensivo, pues luego de 26.♗xe7 ♘xe7 27.♖b2 ♘d5, la debilidad del punto "c3" y la imposibilidad de desalojar al caballo por la amenaza sobre el peón de "f4", así como la esclavitud del alfil en la defensa del peón "a4", irían poco a poco creando una posición de "zugzwang" al blanco.

* El Maestro Levenfish recomienda 17.f5! exf5 18. ♗f5 ♖c7 19.c4, con ventaja de las blancas.

26...♘d5 27.♔d2 ♖a5 28.♖gb1 b6 29.♗a3

Si 29.♗b4 ♖a6, y nunca 29...♘xb4.

29...g6 30.♖b5 ♖a6!

La torre de "a6", a pesar de su aparentemente absurda situación, realiza una acción de fiscalización del ala dama tan punzante, que no debe cambiarse. Inmoviliza al alfil en el apoyo del peón "a" y entraña una permanente amenaza de avances del peón "b", que obliga al blanco a tener sus torres en ese sector.

31.♗c1

Las blancas carecen de planes claros y ahora tratan de avanzar el peón "a", pero eso no ha de ser fácil.

31...♘d8 32.♖a1 ♘f7 33.♖bb1

No 33.a5 por 33...♘d6.

33...♘d6 34.f3 ♘f7

El avance del peón "f" blanco significa la debilidad del ala rey y especialmente de la séptima línea blanca (segunda), y Chigorin, rápidamente, varía su plan y se decide a explotarla.

35.♖a3

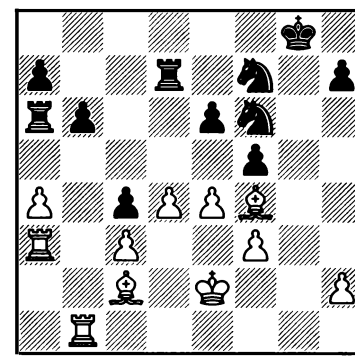
Lasker quiere preparar el avance del peón a "e4", pero para eso necesita defender, como lo hace, el peón "c", luego mover el rey para que el alfil apoye el de "f4", y sólo entonces concretar sus intenciones. Pero Chigorin no le da tiempo.

35...g5!

Y AHORA SOBRE EL ALA REY

Este es el destino de las posiciones rígidas de peones: no pueden defenderse contra las agresiones laterales de otros peones. Ahora Chigorin ganará por su dominio del ala rey. No sería bueno 36.fxg5 a causa de 36...♘xg5, seguido de ...♘h3 y ...♖g7.

36.♔e2 gxf4 37.e4 ♘f6! 38.♗xf4



Malo sería 38.exf5 a causa de 38...e5 39.dxe5 ♘xe5 40.♗xf4 ♘d3 41.♗xd3 ♖xd3, con posición realmente preferible.

38...♘h5 39.♗e3 f4

Y en el ala rey se ha repetido la maniobra del ala dama. Los peones de "f4" y "c4" son verdaderos nudos para las aspiraciones de desahogo de las blancas.

40.♗f2 ♖a5 41.♖g1+ ♔f8 42.♖aa1 e5!

Para que se bloquee totalmente el centro si las blancas juegan d5.

43.♖ab1 ♘g7 44.♖b4 ♖c7 45.♗b1

Para eliminar el peón de "c4", que tanto molestó, pero...

45...♘e6 46.♖d1 ♘ed8

Los caballos negros siguen tejiendo un engranaje de debilidades y defienden la posición simultáneamente.

47.♖d2 ♘c6 48.♖b5

No 48.♖xc4 a causa de 48...♘d6, etc.

48...♖xa4 49.dxe5 ♘fxe5 50.♗h4

A costa de un peón el blanco ha logrado en parte abrir el juego, pero es tarde. Las negras conservan, a pesar de todo, la mejor situación, y el caballo de "e5", sólidamente apoyado, es muy poderoso para que pueda ser valiosa la acción desarticulada de las fuerzas blancas, esclavizadas durante toda la lucha en sostener puntos débiles desunidos en ambos flancos.

50...♖g7 51.♔f2 ♖g6! 52.♖dd5 ♖a1

La torre, que hasta el momento nada hacía, se convierte ahora en la fuerza agresiva más poderosa de las negras.

53.♗d8 ♘d3+! 54.♗xd3

Por fuerza las blancas han debido cambiar uno de sus dos alfiles, teóricamente superiores a los caballos, y, desdichadamente, para dar acción a ambas torres negras, que ahora coordinarán su acción sobre el desventurado monarca blanco.

54...cxd3 55.♖xd3 ♖ag1 56.♖f5+ ♔e8 57.♗g5 ♖6xg5

Las blancas abandonaron por la amenaza de ...♖6g2 mate, que sólo puede evitarse entregando una pieza: el alfil en "g5".

TODO UN DOCUMENTO TÉCNICO

Esta partida es un magnífico documento contra todas las afirmaciones en ajedrez. No basta, por cierto, ni mucho menos para destruir la teoría de la fuerza excepcional de los dos alfiles unidos contra ambos caballos, pero sí para probar que esto es verdad cuando hay equilibrio en los otros elementos estratégicos y sólo muy relativa cuando uno de los bandos tiene conformaciones de peones defectuosas. Y se prueba una vez más que la única verdad estratégica es la que surge de la buena o mala armazón que se construya mediante los primeros y aparentemente intrascendentes movimientos de peones.

II.– DOS ALFILES Y ALFIL Y CABALLO

Que la superioridad de dos alfiles unidos sobre dos caballos es algo positivo lo demuestra el hecho de que el 90% de las partidas en que se plantea un duelo de este tipo en manos de maestros se definen con la victoria de ambos alfiles. Sólo las malas configuraciones de peones de uno u otro bando pueden hacer trastabillar la rigidez del principio, como lo probó la anterior partida entre Lasker y Chigorin. Pero la magnitud de aquella excepción sólo sirvió para poner en evidencia lo raro de esos desenlaces y la serie de factores que deben concurrir para que esto se produzca.
Pero así como es relativamente fácil para un ajedrecista de garra hallar la vía del éxito en una lucha de dos alfiles contra dos caballos, lo es menos cuando se trata de un final de dos alfiles contra alfil y caballo. La existencia de un alfil en el bando rival hace más compleja la lucha y suele acontecer que la acción de esa pieza obliga a un cambio de alfiles que lleva al final de alfil contra caballo, que ya hemos estudiado. Sabemos que el alfil supera al caballo en las conformaciones unidas de peones, y, en cambio, el caballo es más fuerte cuando hay peones en ambos sectores.

ALARDE TÉCNICO DE RUBINSTEIN

Comenzaremos nuestros ejemplos con la partida entre Tarrasch y Rubinstein, jugada en el torneo de San Sebastián de 1912, que Ricardo Reti publica como modelo del sutil juego del segundo, y para mostrar la técnica de la lucha de dos alfiles unidos y las ventajas que esto significa en manos como las de Rubinstein.

Apertura de los Cuatro Caballos (C48)
San Sebastián, 1912
Blancas: S. Tarrasch
Negras: A. Rubinstein

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♘f6 4.♗b5 ♗c5 5.♘xe5 ♘d4 6.♗a4

Las negras han efectuado un sacrificio posicional de peón. Al hacerlo han buscado ganar

tiempos importantes en el desarrollo y desarticular la necesaria armonía de las fuerzas rivales. Sin embargo, la experiencia ha probado que este sacrificio de peón no es bueno, ya que la compensación estratégica que se busca a cambio del peón entregado no es lo suficientemente clara luego de la retirada 6.♗e2, que parece mejor que la jugada adoptada por el Dr. Tarrasch.

6...0-0 7.d3 d5

La clave estratégica de todas las maniobras del negro en la apertura del peón rey estriba en la oportuna y rápida realización del avance ...d5 una vez desarrolladas las piezas menores que están en situación de movilizarse, y aun antes, en algunas aperturas, especialmente en los gambitos del alfil rey.

8.♗g5 c6 9.♕d2

Las blancas no se atreven a enrocarse corto por la debilidad del ala rey y la dificultad de regresar con el caballo a "f6" sin experimentar contratiempos después de ...♗g4.

9...♖e8 10.f4 b5!

Permitiendo a las negras recobrar el peón y mantener una posición levemente preferible.

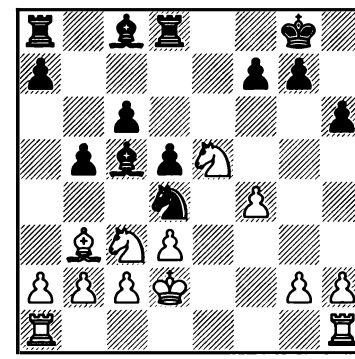
11.♗b3 h6 12.♗h4

No era bueno 12.♗xf6 ♕xf6 13.0-0-0 a5! 14.exd5 a4 15.♘e4 ♕e7 16.d6 axb3!! 17.dxe7 bxa2, etc. Ahora el alfil, sin apoyo, da tema a una vulgar y típica combinación.

12...♘xe4 13.♗xd8 ♘xd2 14.♔xd2 ♖xd8

EL PRIMER DESNIVEL

La partida se ha simplificado y las negras han recobrado su peón. Pero no es eso sólo. Además, han logrado eliminar uno de los alfiles rivales y ya se han asegurado ventaja posicional para el final que se avecina. Las casillas negras del tablero cojearán para Tarrasch, y por ellas han de filtrarse la iniciativa y la superioridad posicional de Rubinstein.



15.♘e2

Casi única, para quitar fuerza a la formidable amenaza de ...a5, que obligaría a jugar a3, y, luego de ...♘xb3, dejaría en serias dificultades al blanco por la situación defectuosa de su bloque de peones.

15...♘xe2

No es fácil saber si esta jugada es mejor que 15...♘xb3+. Pero hay algunas razones para suponer que sí, y por cierto no de carácter estratégico, sino táctico. En condiciones normales debe siempre eliminarse el alfil, pero en este caso especial podría producirse la réplica un tanto absurda de 16.cxb3, amenazando ♘xc6, y si 16...♗b7 o ♗d2 para defenderlo, entonces 17.♖ac1, con buenas perspectivas, por cuanto, al eliminar el peón base de "c6", las blancas podrían vulnerar más tarde los de "d5" y "b5".

16.♔xe2 ♖e8 17.♔f1 ♗b7 18.c3 f6 19.♘g4 h5

COMIENZA EL CONFLICTO

Y el duelo se inicia. Las negras repelen al caballo de "e5" hacia casillas más inocuas, especulando con el dominio de cuadros que les proporcionan sus alfiles, conjugados con la acción de los peones. Se verá desde este mo-

mento de qué carácter son las dificultades técnicas del blanco para mantener el equilibrio que se le escapa entre los dedos.

20.♘f2 ♗e3 21.♗d1 h4 22.g3 a5 23.♗f3 b4 24.♔g2 bxc3 25.bxc3 ♗a6

Es admirable la rapidez con que Rubinstein ha logrado dar juego a su alfil dama, luego de simplificar, abrir líneas y avanzar su peón "a" para dar desahogo a la torre y dejar apoyado el alfil. La apertura del juego y la simplificación es lo que conviene a quien tiene dos alfiles y lo que debe evitar quien lucha contra ellos.

26.c4! ♖ad8 27.cxd5 cxd5 28.♖hd1 ♖e7 29.♘g4 hxg3 30.hxg3

Es evidente que si 30.♘xe3 se perdería el peón de "d3", porque quedaría atacado por dos piezas. La posición es muy instructiva y llena de enseñanzas. No hay razón clara para suponer que ambos alfiles deban imponerse, para una vista poco afinada; para quien conozca la riqueza de recursos que estas piezas tienen y la cantidad de dificultades que debe sortear un caballo para entrar en juego en estos casos, se hará simple la afirmación de que las blancas están estratégicamente perdidas.

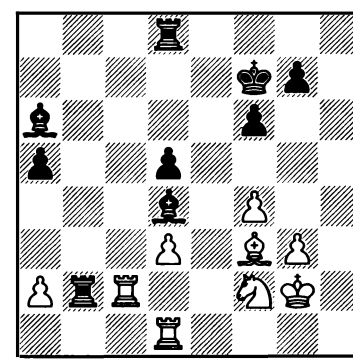
30...♗d4! 31.♖ac1 ♖b7 32.♖c2 ♔f7 33.♘f2

Es interesante detenerse a estudiar lo limitado de las posibilidades que tiene el caballo blanco, por la falta de un punto de apoyo para ubicarse. Éste es el inconveniente máximo del caballo, pues, carente de sostén, debe replegarse y deja de vulnerar los mismos puntos que antes. En cambio, el alfil puede moverse sin dejar nunca de cuidar las casillas que le interesan.

33...♖b2

LA TEORÍA DE CAPABLANCA

Capablanca tiene una teoría de la simplificación perfecta, que le ha valido multitud de victorias, aparentemente imposibles. Él sostiene que deben siempre cambiarse las piezas accesorias al verdadero desnivel de la lucha. En esta posición el desequilibrio lo da la existencia de dos alfiles contra alfil y caballo. La torre de "b2" negra estaba contenida por la blanca de "c2", que en este caso le era equivalente. Pues a cambiar esas piezas y desnudar la partida, para que sólo queden en juego los elementos que tienen desequilibrio estratégico entre sí. Y es lo que hace Rubinstein.



34.♖xb2 ♗xb2 35.♖d2 ♗d4 36.♘h3 ♔e6!

Esto evita f5, seguido de ♘f4, para amenazar ♘e6. Las negras deben impedir que las blancas logren un punto de apoyo para su caballo, pues todo esto lo transformaría en una pieza muy fuerte.

37.♖c2 ♔d6 38.f5 ♖c8!

En el momento exacto Rubinstein provoca una nueva simplificación, por otra parte casi forzada para el blanco, que debe evitar ...♖c3. Y lo hace una vez avanzado el peón a "f5", por cuando podrá atacarlo mediante ...♗c8 y ...♔e5 para provocar g4, lo que impedirá más tarde la jugada ♘f4 y facilitará la maniobra del rey negro, que debe decidir la lucha en el ala dama.

39.♗d1 ♖xc2+ 40.♗xc2 ♔e5 41.g4 ♗e3

Dándole paso al monarca y encerrando el caballo blanco, que no podrá disfrutar del punto "e6".

42.♔f3 ♔d4 43.♗b3 ♗b7 44.♔e2 ♗a6 45.♗c2

Esta repetición de jugadas fue hecha con vistas al reloj que controla el tiempo que medita cada jugador.

45...♗b5 46.a4 ♗d7 47.♔f3

Evita ...g6, pero no logra impedir que las negras ganen ahora, en mérito a la acción preponderante del rey, lograda por obra y gracia de la labor de zapa de ambos alfiles unidos.

47...♔c3 48.♔xe3

¡POR FIN... PERO TARDE!

Se ha logrado eliminar uno de los alfiles, pero a costa de otro y de la pérdida del peón "a", lo que permitirá a las negras imponer rápidamente el que poseen en "a5".

48...d4+ 49.♔e2

Si 49.♔e4 ♗c6+.

49...♔xc2 50.♘f4 ♗xa4 51.♘e6

El caballo ha ido a "e6", pero cuando las negras lo permitieron: en momentos en que la lucha está decidida.

51...♗b3 52.♘xd4+ ♔b2 53.♘b5 a4 54.♔e3 a3 55.♘xa3 ♔xa3 56.♔d4 ♔b4

Las blancas, con una pieza menos, demostraron estar de acuerdo con aquello de que el tiempo es oro, al abandonar.

UN MODELO DE LILIENTHAL

La partida que insertamos a continuación es la que Lilienthal le ganó a Bolbochán después de una difícil lucha en la que el ajedrecista argentino se defendió tenazmente, pero en definitiva en vano, contra la acción combinada de los dos alfiles.
Veamos:

Gambito de Dama (D37)
1930
Blancas: Lilienthal
Negras: J. Bolbochán

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 d5 4.♘c3 ♘bd7 5.e3 ♗e7 6.♗d3 c5 7.0-0 0-0 8.cxd5 exd5 9.♘e5 ♕c7 10.f4 a6 11.♕f3 ♕d6

El peón débil de "d5" obliga a Bolbochán a una maniobra forzada con la dama para apoyarlo. Pero, en compensación, puede intentar sacar provecho de la carencia de programa ofensivo del alfil dama blanco, que está trabado por sus propios peones.

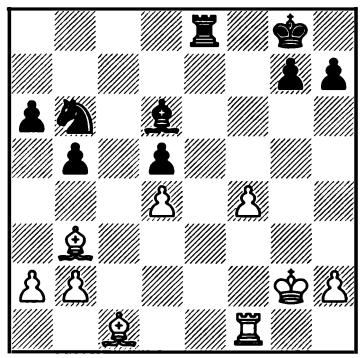
12.♗c2 cxd4 13.exd4 b5 14.♗e3 ♗b7 15.♕h3 ♖ad8 16.♖ae1 ♘e4 17.♘d3 f5 18.♗b3 ♘b6 19.♘c5 ♗c8 20.♘3xe4 fxe4 21.♘xe4

Las negras han permitido a las blancas realizar esta combinación, que aparentemente no da nada, ya que se simplifica la lucha, queda igualdad de material y aun parece que las negras estuvieran mejor, porque al fin y a la postre quedarán en posesión de la columna abierta. Pero lo que Bolbochán no creyó es que la simple circunstancia de quedarse con dos alfiles contra alfil y caballo, a pesar de que los alfiles actúan aún poco, bastará a Lilienthal para decidirse por esta maniobra, y que pretendiera ganar con tan magra desproporción técnica. Sólo un gran maestro es capaz de hacer esto.

21...♗xh3 22.♘xd6 ♗xg2 23.♔xg2 ♗xd6 24.♗c1 ♖de8 25.♖xe8 ♖xe8

EL MOMENTO CRÍTICO

Veremos el ingenio de Lilienthal para hacer patente la recóndita superioridad de los dos alfiles unidos, sólo perceptible en este momento para vistas muy afinadas. El cómodo dominio de las diagonales blancas ha de ser el eje del triunfo, aparentemente difícil, por la excelente situación que ocupa la torre negra.



26.♔f3 ♘c4 27.♗c2 ♗b4

Bolbochán sabe perfectamente lo que significan dos alfiles en manos de un hombre como Lilienthal, y trata de cambiar uno de ellos. Por eso juega ...♗b4, para amenazar ...♗d2, pero el maestro húngaro evita esto, aun a cambio de colocar en situación precaria su torre.

28.♖d1 ♖e1

¿UN ERROR? PERO...

Quizá sea éste el primer error de Bolbochán, pero se inspira precisamente en el deseo de eliminar la torre para seguir después con ...♗d2 y cambiar uno de los dos poderosos alfiles. Pero, sin duda, a la larga la torre se habría cambiado, ya que existe la posibilidad de seguir con b3, y eventualmente las blancas podrían continuar con ♗e3 y ♗d3, para apoderarse a su vez de la columna "c" o, en su defecto, entrar por la "e" o la "g" sobre el juego rival. La fuerza de ambos alfiles así unidos es que toman cómodamente las vías de acceso a la torre negra, sin descuidar su función ofensiva.

29.♖xe1 ♗xe1 30.♔e2!

Esta jugada desvela la importancia que da Lilienthal a la posesión de ambos alfiles. Ataca al negro, pero en realidad su propósito es evitar ...♗d2, que llevaría a una simplificación que aseguraría el empate a Bolbochán.

30...♗h4 31.♗f5 ♘b6

Necesario, pues se amenazaba ♗e6+ o ♗c8.

32.♗d2 g6 33.♗e6+ ♔g7 34.b3 ♗d8

Anticipándose a la formidable amenaza ♗a5.

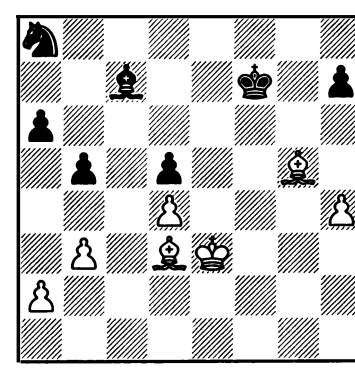
35.♗a5 ♔f6 36.♗h3

Como es natural, Lilienthal no acepta la simplificación, pues esto sería a cambio, no ya de eliminar un alfil, sino de quedarse con alfiles de distinto color, lo que ya no es tan cómodo. Como que sería imposible la victoria.

36...♗c7 37.♔f3 g5 38.fxg5+ ♔xg5 39.♗f1 ♘a8

Bolbochán sigue buscando la simplificación, pero Lilienthal la elude siempre, convencido de la superioridad estratégica de ambos alfiles unidos. Y que tenía razón plena lo demuestran el desarrollo y el desenlace de esta partida, de notable valor técnico.

40.♗d2+ ♔f6 41.h4 ♗b6 42.♗g5+ ♔f7 43.♔e3 ♗c7 44.♗d3



Comienza ahora la segunda etapa del final. Sostenida su posición y con el caballo negro radiado en el ala dama por efectos de la presión anterior que sobre ese sector ejerció Lilienthal, el maestro húngaro inicia su demostración sobre el peón "h" y comienza a tejer una sutil posición de "zugzwang".

44...h5 45.♗e2 ♔g6 46.♗f3 ♘b6 47.♔d2

LA TRAGEDIA DEL "ZUGZWANG"

La rigidez va atacando la posición de las negras. La rigidez del "zugzwang", que es casi la rigidez cadavérica. No pueden mover el rey, ni el caballo, ni el alfil, ya que seguiría o ♗xh5, o ♗xd5, o ♗d8, según los casos. Sólo les queda el movimiento de los peones del ala dama, y esto también ha de terminar. Obsérvese de qué manera los alfiles ejercen una acción defensiva y ofensiva y la ventaja que significa el poder moverse sin descuidar nunca el punto apoyado o atacado, recurso del que está privado siempre el caballo.

47...b4 48.♗e2 a5 49.♗d3+ ♔f7 50.♗e2 ♔g6

Estas últimas jugadas, hechas para llegar a los 50 movimientos antes de cumplirse las dos horas y media, vuelven a restablecer la posición de dos jugadas antes y permiten a Lilienthal buscar cómodamente el plan ganador, que finca su fuerza en el anquilosamiento de la situación enemiga.

51.♗f3 a4 52.♔c2 axb3+

Tampoco servía 52...a3, pues tras 53.♔d3 habría que jugar algo. También gana 53.♗e7.

53.♔xb3 ♗d6

Y TODO SE DERRUMBA

Resignándose ya a perder un peón. Una vez más la agonía del "zugzwang", lo que en buen romance quiere decir "la desagradable obligación de jugar", es la que ha gestado la victoria de ambos alfiles en este final notable.

54.♗d8 ♘d7 55.♗xd5 ♘f6 56.♗c6 ♗g3 57.♔xb4 ♗xh4 58.♔c4 ♗g3 59.a4 h4 60.a5 h3 61.a6 ♗b8 62.♗b6 h2 63.a7 ♗xa7 64.♗xa7 ♔f5 65.♗b8 ♘g4 66.♗f3 ♔g5 67.♗g3

Y las negras abandonaron.

Las últimas jugadas tienen poca importancia, ya que sólo fueron cuestión de técnica que cualquier jugador experimentado habría hallado. Pero lo que resulta notable es la habilidad con que Lilienthal captó en el medio juego, cuando simplificó la partida, la enorme gama de posibilidades que le brindaban los dos alfiles unidos, a pesar de que en apariencia tenían poca eficiencia.

LA RAZÓN DE LA INSISTENCIA

Hace ya algún tiempo que estamos girando sobre un mismo tema y quizá para muchos aficionados sea bastante lo dicho. Pero como se trata de una parte vital de la técnica del ajedrez y ofrece una serie de sutilezas muy grandes, insistimos en el mismo, abundando en ejemplos de distinta familia, para compenetrar perfectamente a los lectores de este importante problema de ajedrez de todas las épocas, que últimamente ha cobrado excepcional interés.

Ya no estamos en el momento de las explicaciones, que ya lo hemos pasado, sino en el de los ejemplos, para luego sacar conclusiones de los mismos y tratar de atrapar los principios generales que la experiencia nos sugiera. Pero antes de mostrar una importante partida de Flohr, que será seguida de otras de gran importancia que han tenido por protagonistas a maestros, nos permitiremos comentar el planteo de una partida que jugaron Alekhine y Euwe en el match por el campeonato mundial. En ella se ofrece una variante de la Defensa Nimzoindia, que la técnica acepta por las compensaciones que el cambio prematuro de alfil brinda, pero que no se ha probado, ni mucho menos, que sea totalmente satisfactoria para hallar la ansiada igualdad, como lo prueba Alekhine. Y nos interesa la variante en cuestión, por cuanto en ella se viola un principio vital de la técnica del ajedrez, como es el de cambiar el alfil que marcha por las casillas del mismo color que el peón más avanzado, lo que estratégicamente es casi siempre un error técnico serio. Y no ha tardado en probarse que la excepción de la Nimzoindia no es tal.

Defensa Nimzoindia (E34)
Leiden, 1937
Blancas: A. Alekhine
Negras: M. Euwe

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♕c2 d5

Este avance, normal y aparentemente bueno, posee ventajas y desventajas serias. Provoca un rápido equilibrio central, pero en cambio choca con un principio estratégico. El alfil negro se ha ubicado en la casilla "b4" para cambiarlo por el caballo rival. De ser el propósito retirarse, no se justifica esa ubicación y casi podría afirmarse que sería una pérdida de tiempo. Y este cambio dejará sin fiscalización las casillas centrales de color negro, puesto que el centro negro de peones está colocado en escaques blancos. Habrá, por lo tanto, zonas fáciles a la intromisión de piezas rivales que carecerán de su más elemental sostén cuando los peones no puedan hacerlo, que es el alfil.
No obstante, la variante del texto se ha practicado y se practicará mucho, pues no es fácil sacar provecho de ambos alfiles y las negras consiguen algunas compensaciones. Pero esta partida prueba la dificultad y el peligro que encierra el alfil dama blanco, en cuanto no continúe el segundo jugador con la mayor exactitud. Nuestra opinión es, ya no por esta partida, sino por convicción técnica, que la presente variante ha vivido porque la táctica ofrece muchos recursos y produce espejismos que evitan que la verdad estratégica surja de manera clara, pero que ella no puede ser eficaz sino por las fallas de quienes actúan con las blancas, pues viola un principio muy importante.

5.cxd5 ♕xd5 6.e3 c5

Euwe sabe que tendrá que cambiar necesariamente su alfil por el caballo y con excelente criterio se apresura a ubicar sus peones en cuadros negros para cortar el paso a las posibles actuaciones del alfil dama rival. Mas Alekhine se ingeniará para que esta endeble obstrucción desaparezca.

7.a3 ♗xc3+ 8.bxc3 ♘bd7 9.f3!

Un avance sutil. En realidad, Alekhine amenaza e4, desplazando la dama adversaria, lo que da rápido juego al alfil de "c1", que en esta variante suele quedar mucho tiempo radiado de la acción, lo que hace olvidar el error estratégico inicial. Luego seguiría con ♗d3, y la ventaja central sería manifiesta. Pero lo que en realidad busca es provocar el cambio del peón "c" de las negras que debilitará íntegramente la diagonal a3-f8.

9...cxd4 10.cxd4 ♘b6 11.♘e2

VENTAJA DE TIEMPO CONTRA SUPERIORIDAD ESTRATÉGICA

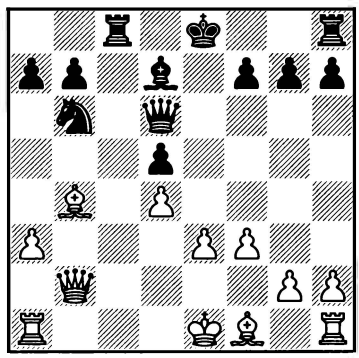
A primera vista las negras poseen mejor planteo, pues han ganado valiosos tiempos en el desarrollo. Tienen en acción sus dos caballos, y las blancas han hecho sólo jugadas de peones, que en el planteo significan pérdidas de tiempo, según la dogmática afirmación de Tarrasch. Pero, en cambio, tienen dos alfiles, valioso material de reserva para lo futuro, y si pueden desplazar a la dama de "d4", tendrán posibilidades de efectuar la jugada que ha de normalizar la conformación de peones y darles mejor juego: e4.

11...♗d7

Era más prudente enrocarse. Pero Euwe quiere sacar provecho de su mejor desarrollo y ganar un tiempo mediante ...♖c8.

12.♘f4 ♕d6 13.♗d2 ♖c8 14.♕b2 ♘fd5 15.♘xd5 exd5 16.♗b4!

Y esta jugada decide la partida estratégicamente. Obsérvese que evita el enroque del segundo jugador y fiscaliza íntegramente importantes casillas de color negro. La única probabilidad de equilibrar el juego para las negras sería eliminar ese desagradable alfil, y no se ve la forma de lograrlo. El resto tiene poco interés para nosotros, y todos lo conocen.



El juego siguió así:

16...♕e6 17.♔f2 ♘a4 18.♕d2 b6 19.♗a6

Es ésta una jugada atrevida, puesto que el alfil quedará encerrado. Pero las blancas desean evitar la maniobra ...a5, que expulsaría al alfil de "b4" y restablecería parte del equilibrio, por la dificultad que tendría Alekhine para apoderarse de la diagonal débil que ahora fiscaliza.

19...♖b8 20.e4!

El avance típicamente ganador.

20...b5 21.♕f4 ♖b6 22.exd5

Abriendo la columna vital que conjuga la acción del alfil y la torre en la casilla crítica de "e7"; punto de confluencia de ambas acciones.

22...♕xd5 23.♖he1+ ♗e6 24.♖ac1 f6 25.♖c7 ♔d8 26.♖xa7

Y las negras abandonaron.

UN MODELO DE LA TÉCNICA DE FLOHR

Veremos ahora una lucha posicional de final entre dos alfiles y dos caballos, que me ganó Flohr en el Torneo de las Naciones de Varsovia de 1935.

Gambito de Dama (D37)
Varsovia, 1935
Blancas: S. Flohr
Negras: R. G. Grau

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.c4 e6 4.♘c3 ♘bd7 5.♗f4 c6 6.e3 ♗b4

Este desarrollo de alfil a "b4", bueno en la Cambridge Springs porque en casi todas las variantes se debe seguir a la vez con ♗xf6 por parte de las blancas, no se justifica plenamente pues al fin de cuentas significaría la pérdida del más valioso de ambos alfiles, como vimos en el ejemplo anterior.
Habituado a triunfar con variantes de este tipo en nuestro medio, olvidé que estas transgresiones técnicas son más delicadas frente a los maestros.

7.♕b3 ♕a5 8.♖c1 0-0 9.a3 ♗xc3+ 10.♕xc3

Tanto le basta a Flohr el cambio de este alfil, que no vacila en acentuar la simplificación, convencido de que en sus manos los dos alfiles deben hacer maravillas.

10...♕xc3+ 11.bxc3 b6 12.cxd5 exd5 13.c4 ♗b7 14.cxd5 ♘xd5 15.♗d6

Empieza a gravitar el alfil que desequilibra la posición.

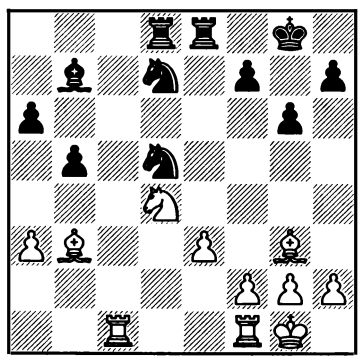
15...♖fe8 16.♗d3 ♖ad8 17.0-0 ♘7f6 18.♗e5 ♘d7 19.♗g3

Flohr se ha retirado a la casilla "g3" en dos tiempos, pues de haberlo hecho antes habría seguido ...♘h5, eliminando el alfil que le da ventaja, por el dominio de los cuadros de color negro.

19...c5 20.♗b5 cxd4 21.♘xd4 a6 22.♗a4 b5 23.♗b3 g6

La jugada normal 23...♖c8 sería mala porque luego de 24.♘f5 se amenazaría ♘e6 (siem-

pre los cuadros negros débiles), con gran juego. Ahora, el blanco elimina al otro alfil y la lucha de dos alfiles contra dos caballos es una lenta agonía del negro.



24.♘c6 ♗xc6 25.♖xc6 ♘e7 26.♖cc1 ♖c8 27.♗c7

La cuña.

27...♘f8 28.♖fd1 ♘f5 29.g4 ♘g7 30.♗d5 ♘fe6 31.♗b6

Siempre, de ser posible, el alfil separado por dos casillas en línea recta del caballo, ya que así fiscaliza cuatro saltos de esta pieza, en este caso: "d8", "c7", "c5" y "d4".

31...♖b8 32.♗a5 ♖ec8 33.♗b4 ♖d8 34.♗g2 ♘e8 35.h3 h6 36.♔h2 ♖xd1 37.♖xd1 ♖d8 38.♖c1 ♘6c7 39.♗a5 ♖d7 40.♗c6 ♖e7

Y LOS CABALLOS SE ENREDAN

La presión de ambos alfiles ha reducido a los caballos a una situación de ovillo, ya que se enredan entre sí y carecen de puntos de apoyo para obstruir la acción de aquellas piezas enemigas.

41.♖d1 ♖e6 42.♗g2 ♖e7 43.♖d8 ♔g7 44.♖b8 ♖e6 45.♖b7 ♖e7 46.♖a7 ♖d7 47.♗c3+ ♔g8 48.♗b4 ♔g7 49.♔g3 g5 50.♗c6 ♖d8 51.♗c3+ ♔f8 52.♗xe8 ♘xe8 53.♖xa6

Las blancas han logrado el premio a su sutil labor de agotamiento de jugadas. Han ganado el primer peón en una partida que estuvo estratégicamente definida en favor de ellas, hace nada menos que 26 jugadas, pues luego de 24.♘c6, las negras quedaron técnicamente perdidas. Sin nerviosidades, Flohr decidió la lucha cuando el negro no tenía la menor "contrachance".

53...♘d6 54.♗b4 ♔e7 55.♖b6

Las negras abandonaron, ya que pierden otro peón.
La partida es un ejemplo de la comodidad estratégica que en juego abierto significa la pareja de alfiles, y la gran deficiencia técnica que se desprende de poseer caballos que carezcan de puntos de apoyo para ubicarlos sólidamente en los cuadros centrales. Una vez más se prueba que el caballo tiene fuerza posicional prestada en este tipo de partidas, donde hay que hacer una labor lenta y a veces estática. Cuando carecen de sostén, de nada valen.

III.- EL PORQUÉ DE NUESTRA PRÉDICA

Hay que repetir los dogmas clásicos del ajedrez y poner en evidencia cómo son de frecuentes las derrotas por apartarse de muchos principios inconmovibles.
El ajedrez mundial ha poseído pocos genios. Sólo merecen calificarse así hombres como Paul Morphy que, adolescente aún, va a París y vence a todos los técnicos y rutinarios de la época. No son otra cosa tanto José Raúl Capablanca como Alejandro Alekhine, ya que el primero era campeón de Cuba a los doce años, y de los Estados Unidos a los veintiuno, sin más bagaje que un instinto científicamente inexplicable que lo guiaba en el complejo sendero de la verdad ajedrecística. El segundo era a los dieciocho años quizás el más fuerte maestro de Rusia, y por sus ideas nuevas, sus permanentes burlas a la técnica y sus creaciones merece un lugar muy alto en el mundo ajedrecista.

EL PRIMER TÉCNICO DE AJEDREZ

Pero también hay genios de otro tipo. Lo fue sin duda Philidor, el gran músico francés, cuando sin ninguna base ni antecedentes, a fuerza pura de personal deducción, llegó a la conclusión de que todo el secreto de la estrategia del juego del ajedrez estaba en la conformación de peones. Y nadie ha podido destruir nunca esa afirmación, ya que en realidad la armazón de peones es la que señala el ritmo de la lucha y tiene mucho más influencia que la misma situación de las piezas menores. Y de manera más neta se perfila en el ajedrez mundial, con relieve inconfundible, la diminuta figura de Guillermo Steinitz, campeón mundial por derecho propio durante 27 años, que un día se declaró poseedor del título y logró defenderlo contra los múltiples ataques de muchos aspirantes al mismo. Así se redimió, en parte, según una expresión de Tartakower, "del acto de piratería deportiva con que se lo adjudicó".

Pero Steinitz fue un talento estupendo. Creó reglas magníficas y sobre sus afirmaciones descansa toda la técnica del juego. Siegbert Tarrasch fue el didacta que dio forma a los pensamientos del desorbitado maestro bohemio, pero éste ya en el siglo XIX sabía con claridad cuál era la importancia de muchos factores estratégicos, y ya conocía de profunda manera la jerarquía del tema que estamos considerando.

Deseábamos mostrar ahora partidas de ajedrecistas modernos, pero una razón de justicia al creador de estas reglas, que tanto se olvidan y que tan valiosas son, nos impone el deber de mostrar de qué manera explotaba este detalle el maestro bohemio y, si nos es posible, exponer también cómo sucumbía algunas veces, víctima de su tozudez, ya que, como todos los hombres dogmáticos, no tenía en determinados momentos la claridad de juicio necesaria para percatarse de cuándo los detalles tácticos de la posición impedían y quebraban maniobras estratégicas de corte tan fundamental como puedan ser la posesión de la pareja de alfiles contra dos caballos o contra alfil y caballo.

EL PRESTIGIO DE LA INCULTURA EN AJEDREZ

Pero en la época actual el desprecio por los dogmas y el prestigio de la incultura, que tanto triunfa aparentemente en gran número de especulaciones científicas y artísticas, han hecho estragos en ajedrez y que se despreciaran demasiado las reglas inconmovibles del juego, de la misma manera que se pretende en vano despreciar otras de mayor jerarquía.

Contra esta supuesta ventaja de la incultura, "para impedir que la imaginación tenga vallas", pretende luchar esta labor que encara problemas estratégicos de corte fundamental, y si bien es cierto que no pretende que volvamos a la época del dogma, un poco cárcel del pensamiento, aspira, sí, a hacer respetar la experiencia de los grandes maestros para apuntalar el propio conocimiento y sacar deducciones personales.

STEINITZ EN ACCIÓN EN EL SIGLO XIX

Y nada mejor en el terreno de los ejemplos que retrotraernos un poco y ver cómo explotaba Steinitz esa ventaja técnica, y de qué manera triunfaba con sus famosos alfiles.

Apertura de los Tres Caballos (C46)
Viena, 1873
Blancas: S. Rosenthal
Negras: W. Steinitz

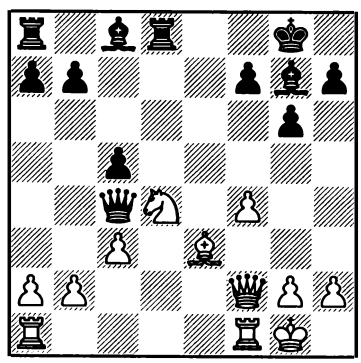
1.e4 e5 2.♘c3 ♘c6 3.♘f3 g6 4.d4 exd4 5.♘xd4 ♗g7 6.♗e3 ♘ge7 7.♗c4 d6 8.0-0 0-0 9.f4 ♘a5! 10.♗d3 d5 11.exd5 ♘xd5 12.♘xd5 ♕xd5 13.c3 ♖d8 14.♕c2 ♘c4 15.♗xc4

La partida está en un momento técnicamente interesante. Los avances de los peones "f" y "c" blancos han dejado a los alfiles de "d3" y "e3" sin el natural punto de apoyo, y esto ha obligado a las blancas a cambiar uno de sus poderosos alfiles por un caballo. Como se trata de una posición de juego abierto, este cambio es grave, como lo prueba el curso de la lucha.

15...♕xc4 16.♕f2

Anticipándose así a la amenaza negra de 16...♗xd4 seguido, si 17.♗xd4, de 17...♖xd4.

16...c5!



Las blancas están ya técnicamente perdidas, de acuerdo con la teoría de Steinitz y con lo que nosotros estamos sosteniendo. Es posible que, en la práctica, la mayoría de los jugadores de primera categoría no supiera ingeniarse para ganar en esta posición, precisamente porque los detalles tácticos suelen apartarlos en muchas ocasiones de la línea estratégica medular del combate. El detalle más valioso radica en que con la jugada del texto se le quita al caballo blanco el único punto fuerte donde puede ubicarse, pues es el cuadro central que tiene un sólido sostén. Radiado de este lugar, poco gravitará en la lucha y el dominio de los cuadros blancos debe ser decisivo para el maestro Steinitz.

17.♘f3 b6

Otro detalle importante desde el punto de vista estratégico es el que surge de la falta de acción agresiva del alfil blanco. Al ubicar los peones del ala dama en color negro, Steinitz quita toda acción al alfil rival, acentuada por el hecho de que no es posible aquí una maniobra de ruptura de ese frente mediante la agresión lateral b4 por la fuerza del alfil negro de "g7".

18.♘e5

Por poco rato un punto fuerte.

18...♕e6 19.♕f3 ♗a6 20.♖fe1 f6!

EL ANULAMIENTO DEL CABALLO

Las negras, con habilidad, continúan desalojando el caballo del centro, le quitan los puntos fuertes y lo reducen a un papel secundario, ya que el caballo, sin puntos de apoyo, de poco sirve como pieza de acción estratégica permanente. Es claro que sería inferior 20...♗xe5, porque 21.fxe5 ♕xe5 22.♗d4, seguido de ♗f6, con alfiles de distinto color y aun "chances" de triunfo por la presión en la gran diagonal y sus derivados sobre el monarca negro.

21.♘g4 h5 22.♘f2 ♕f7

Obsérvese cómo han quedado de trabadas las dos piezas menores blancas. Ahora el negro amenaza ...♗b7 y se comenzará a hacer sentir la acción pujante de sus alfiles.

23.f5 g5 24.♖ad1 ♗b7 25.♕g3 ♖d5 26.♖xd5 ♕xd5 27.♖d1 ♕xf5

Comienza el derrumbe por la presión negra en las diagonales blancas.

28.♕c7 ♗d5 29.b3 ♖e8 30.c4 ♗f7 31.♗c1 ♖e2 32.♖f1 ♕c2 33.♕g3 ♕xa2 34.♕b8+ ♔h7 35.♕g3 ♗g6 36.h4 g4 37.♘d3 ♕xb3 38.♕c7 ♕xd3

Y las blancas abandonaron.

CÓMO DERROTÓ STEINITZ A ENGLISCH EN 1883

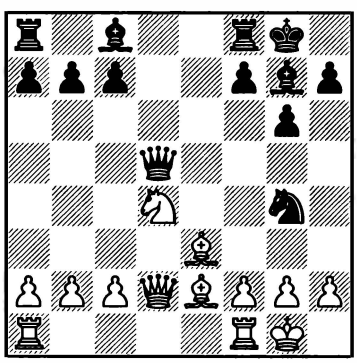
Veremos a continuación cómo Guillermo Steinitz, con un criterio de corte totalmente moderno, batió a Englisch en el torneo de Londres del año 1883, también por la sabia comprensión del problema de ambos alfiles combinados.

Apertura Española (C60)
Londres, 1883
Blancas: B. Englisch
Negras: W. Steinitz

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 g6 4.d4 exd4 5.♘xd4 ♗g7 6.♗e3 ♘f6 7.♘c3 0-0 8.0-0 ♘e7!

Preparando la jugada clave ...d5.

9.♕d2 d5 10.exd5 ♘exd5 11.♘xd5 ♕xd5 12.♗e2 ♘g4!



LA PRIMERA SUTILEZA

Y ahora la sutileza del pícaro maestro bohemio. Explota la imposibilidad de retirar el alfil de "e3", obliga a eliminar uno de los alfiles y logra el desequilibrio estratégico, tan grato a sus planes y dogmas.

13.♗xg4 ♗xg4 14.♘f3 ♕xd2 15.♘xd2 ♖ad8 16.c3

Nuevamente el sutil técnico ha logrado debilitar la posición rival. Ahora surge un punto débil gravísimo en la conformación de las blancas, que es "d3", donde se iniciará el derrumbe de su juego. Obsérvese que al avanzar el peón colocan al peón "c" en un cuadro del mismo color que el único alfil que poseen. El ideal estratégico sería totalmente al revés, ya que para compensar la ausencia del alfil debieran ubicar sus peones en blanca, para tomar a su vez con éstos los cuadros blancos que el alfil de "e3" no puede fiscalizar. Pero, desgraciadamente, este avance era casi forzado, pues si 16.♖ab1 seguiría 16...♗f5.

16...♖fe8 17.♘b3 b6 18.h3 ♗e6 19.♖fd1 c5

Dominando el cuadro "d4", donde podría hacerse fuerte el caballo.

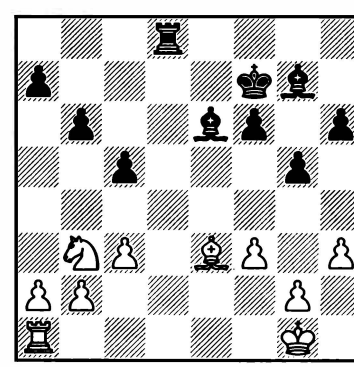
20.♗g5 f6 21.♗f4 ♔f7

Preparando el rey para el final.

22.f3 g5 23.♖xd8 ♖xd8 24.♗e3 h6!

SIGUE TEJIENDO STEINITZ

Nuevamente una maniobra técnicamente deliciosa. El negro sigue restándole acción al caballo rival. La jugada del texto tiende a quitarle al caballo el cuadro "e4", donde podría hacerse fuerte. Para poder avanzar ...f5 es necesario apoyar el peón de "g5". Y ahora, eliminando el caballo blanco como pieza activa, se inicia la maniobra de desintegración del juego blanco.



25.♖e1 f5 26.f4 ♗f6 27.g3 a5 28.♘c1

Sigue la danza deshilvanada del pobre caballo.

28...a4 29.a3

Evita ...a3, que rompería el frente de peones y valorizaría decisivamente ambos alfiles.

29...♗c4 30.♔f2 gxf4 31.♗xf4 ♗g5

Hay que cambiar un alfil, pues el caballo blanco está casi copado y ...♖d2 decidiría.

32.♗xg5 hxg5 33.♔e3 ♔f6 34.h4

Si 34.♖h1 seguiría 34...♔e5, ...f4 y luego ...♖d2, que ganaría rápidamente.

34...gxh4 35.gxh4 ♖e8+ 36.♔f2 ♖xe1 37.♔xe1 ♔e5 38.♘e2 ♗xe2 39.♔xe2 ♔f4 40.c4 ♔g4 41.♔e3 f4+ 42.♔e4 f3 43.♔e3 ♔g3

Y las blancas abandonaron. Esta es una partida que podría suscribir orgulloso el más atildado de los técnicos modernos, y que muestra el enorme talento de Steinitz, que había creado teorías tan fundamentales a fuerza exclusivamente de su propia experiencia.

VÍCTIMA DE SUS PRINCIPIOS

Veremos ahora cómo Schlechter lo bate, porque, por quedarse con dos alfiles, Steinitz desprecia detalles tácticos decisivos y no ve una combinación de su adversario.

Apertura Vienesa (C28)
Koeln, 1898
Blancas: K. Schlechter
Negras: W. Steinitz

1.e4 e5 2.♘c3 ♘c6 3.♗c4 ♘f6 4.d3 ♘a5

Con tal de eliminar un alfil adversario, Steinitz no vacila en perder dos tiempos en el planteo. Él sostenía que la desventaja transitoria que esto produce se compensa sobradamente con la superioridad estratégica permanente de la posesión de ambos alfiles, pero se verá cómo de exagerado es esto. Nosotros sostenemos que dos alfiles valen más en las posiciones normales, pero también hemos mostrado cómo detalles de otro orden, como ser: inferior desarrollo o mala configuración de peones, compensan ampliamente en multitud de casos la desaparición de uno o de ambos alfiles, y aun dan superioridad a los caballos.

5.♘ge2!

Jugada típica y excelente en casi todas las posiciones similares. Es generalmente lo exacto dejarse cambiar el alfil en "c4" y no replegarse a "b3", por cuanto luego de ...♘xc4 y dxc4, las blancas dominan el centro (cuadro "d5") e impiden así la jugada liberadora ...d5. Esto vale mucho más que las dificultades que puedan surgir del peón doblado. Por otra parte, al desaparecer el alfil rey, o sea el alfil que actúa por cuadros blancos, es prudente ubicar los peones en casillas blancas, porque reemplazan al alfil eliminado.

5...♘xc4 6.dxc4 d6 7.0-0 ♗e6 8.b3 c6

La fiscalización central de las blancas y la fuerza de la amenaza de poner un caballo en "d5" obligan al negro a avanzar este peón, y comienzan a surgir debilidades en la configuración de los peones, que han de compensar sobradamente la pérdida de un alfil. Por otra parte, las blancas tienen ventaja en espacio amplio (mayor dominio de terreno en el tablero) y esto en ajedrez, como en la guerra, es de vital importancia.

9.♕d3 ♗e7 10.♗g5

En el deseo de acabar de una vez con la preocupación de un avance ...d5 negro que elimine el peón retrasado y vulnerable de "d6", las blancas no vacilan en cambiar su segundo alfil, burlándose así de clara manera de los postulados de Steinitz y provocando la irritación del viejo teórico. Schlechter quiere eliminar el caballo que apoya el avance y desviar el alfil de la defensa del peón de "d6".

10...h6

SIGUE STEINITZ PERDIENDO TIEMPOS

Era, sin duda, más consecuente con el espíritu de la partida 10...♕c7 y ...♖ad8, para seguir

presionando el centro y preparar el avance liberador. Si el blanco quiere cambiar, que lo haga espontáneamente sin perder el tiempo en provocar el cambio de alfil por caballo. Pero Steinitz, fiel a sus principios rígidos, quiere decidir de una vez la cuestión y quedarse rápidamente con dos alfiles contra dos caballos sin percatarse de la debilidad del peón "d6" y la existencia de todos los peones en el tablero, que entorpecen a los alfiles, unido a los tiempos de menos y a su desventaja en espacio, no han de permitirle sacar provecho de la superioridad de ambos alfiles, que sólo se materializa en posiciones que no ofrezcan desniveles estratégicos de otro orden, como sucede en la actual.

11.♗xf6 ♗xf6 12.♖ad1 ♗e7 13.c5!

¡Bravo! Schlechter, que ha visto muy lejos, explota inmediatamente las pérdidas de tiempo de Steinitz, que le han impedido enrocar. Esto hace que el peón de "g7" esté indefenso y que la torre blanca se encuentre "impresionando" a la dama negra, como diría el Dr. Tarrasch.

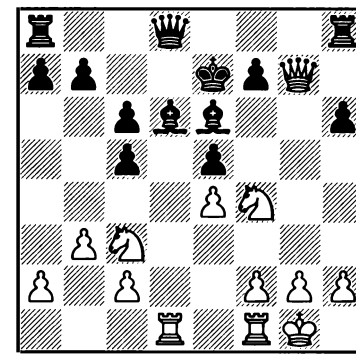
13...dxc5 14.♕g3

Comienza la explotación de las debilidades creadas por las pérdidas de tiempo ocasionadas por el afán de cambiar los alfiles 4...♘a5, 5...♘xc4 y 10...h6, que han de mostrar claramente que las verdades teóricas sólo son exactas cuando para aplicarlas no se tergiversan otros principios también fundamentales, como son los del desarrollo rápido.

14...♗d6 15.♕xg7 ♔e7

Las negras parecen haber resuelto de la mejor manera sus dificultades, y por el contrario la amenaza de ...♕g8, para seguir si ♕xg8 con ...♖axd8, resulta muy seria. Como que en ese caso ambos alfiles serían muy fuertes. Pero como tienen tiempo de menos y la dama negra aún está bajo el fuego de la torre, Schlechter inicia una combinación hace rato planeada, que ha de significarle una ventaja inmediata.

16.♘f4!!



EL DETALLE TÁCTICO OMITIDO

He aquí cómo un detalle táctico, que escapó al maestro del dogma, echa por tierra todas las ilusiones de las negras, que parecían haberse zafado de las dificultades. Las blancas amenazan ♘g6+ y no puede seguirse con la jugada normal 16...exf4 a causa de la réplica 17.e5, que sería decididamente ganadora para Schlechter, que ha explotado hábilmente su ventaja en tiempo.

16...♖g8 17.♘g6+ ♔d7 18.♖xd6+!

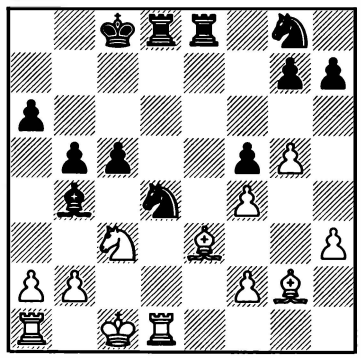
El castillo de naipes se desmorona y los famosos dos alfiles de nada han servido, pero por las razones que hemos expresado antes y no por el fracaso de la teoría en ningún momento.

18...♔xd6 19.♖d1+ ♗d5 20.♕xe5+ ♔d7 21.♘xd5 cxd5 22.♖xd5+ ♔c6 23.♘e7+ ♔b6 24.♖d6+

Con mate inevitable.

UN FINAL INSTRUCTIVO

En una partida con Chigorin, Steinitz llegó a la posición que muestra el diagrama de la página siguiente, que en realidad, no parece favorable al blanco a pesar de los dos alfiles. Pero analizando cuidadosamente se verá que sí, porque se trata de un juego fácil de abrir totalmente.



Las negras tienen mejor ubicadas sus torres y un caballo fuerte en "d4". En cambio, actúa pobremente el de "g8", y las blancas disponen de los dos alfiles, arma predilecta de Steinitz. Veremos cómo se las ingenia frente a su más tenaz enemigo. Siguió de esta suerte.

20.♘d5 ♘e6

Anticípase a la amenaza ♘xb4.

21.a4

Dando económicamente juego a la torre dama.

21...bxa4 22.♖xa4 a5 23.♘xb4

Y ahora la lucha pura de dos alfiles contra dos caballos.

23...axb4 24.♖a8+ ♔c7 25.♖axd8 ♖xd8 26.♖xd8 ♘xd8

Es necesario entregar el peón, pues si 26...♔xd8 seguiría 27.♗d5.

27.♗xc5 ♘e6 28.♗xb4 ♘xf4 29.♗f1

Siempre el alfil a dos casillas del caballo y en línea recta, lo que le quita cuatro saltos importantes, en este caso "g2", "h3", "e2" y "d3".

29...h6 30.h4 hxg5 31.hxg5 ♘d5 32.♗f8 g6 33.♗c4 ♘ge7 34.♔d2 ♔d7 35.♗xe7 ♘xe7

Ahora con el peón de ventaja se puede simplificar. Máxime si se logra inmovilizar el caballo rival en defensa del peón de "g6".

36.♗f7 ♔d6 37.♔e3 ♔c5 38.♔f4 ♔d6 39.b3 ♔c5 40.♗xg6 ♘xg6+ 41.♔xf5

Las negras abandonaron.

LA PARTIDA QUE MOSTRÓ ALEKHINE

Es la que jugó con Fine, y que una tarde mostró a los ajedrecistas argentinos en Estocolmo, con explicaciones de notable claridad, que trataremos de reproducir.

Gambito Dama Aceptado (D23)
Kemeri, 1937
Blancas: A. Alekhine
Negras: R. Fine

1.d4 d5 2.c4 dxc4

Los maestros americanos son muy partidarios de la aceptación del gambito. Reshevsky es el más firme sostenedor de esa línea de juego y logra resultados que permitirían afirmar que en realidad la aceptación del gambito no es ni mejor ni peor que otros sistemas defensivos.

3.♘f3 ♘f6 4.♕a4+ ♕d7

Una novedad de Fine que resulta muy ingeniosa, aun cuando repugna a la rutina. Lo "natural" sería en este momento 4...♗d7 pero Fine con esta jugada consigue el cambio de damas, que permitiría suponer un rápido equilibrio. Pero observaremos que no es fácil conmover la solidez del principio sobre las ganancias de tiempos.

5.♕xc4 ♕c6 6.♘a3 ♕xc4 7.♘xc4 e6 8.a3 c5 9.♗f4 ♘c6 10.dxc5 ♗xc5

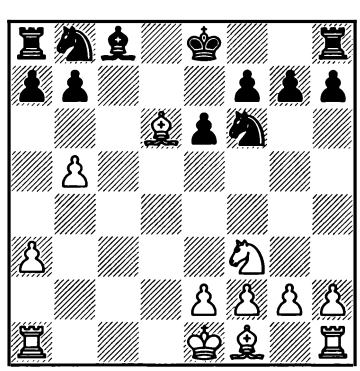
En realidad, nada autoriza a suponer que las blancas estén mejor. Hay tres piezas en juego por cada parte, y objetivamente las posibilidades son equivalentes. Pero si se profundiza un

poco se observarán detalles que bastan a una vista afinada para hallar un plan de acción cómodo para el blanco: las negras no pueden jugar ...e5, por la presión que sobre ese cuadro ejercen tres piezas blancas. A esta contrariedad técnica se agrega el hecho de que el avance del peón "b", para sacar el alfil por "b7", no es muy cómodo porque las blancas pueden seguir con b4 y después el caballo de "c6" queda sin buen sostén, y ya sabemos que un caballo que no esté sostenido por un peón carece de fuerza real y generalmente debe salir de esa ubicación. Y si el caballo sale, una torre blanca podría meterse en séptima línea. Pero lo más desagradable es el dominio del cuadro "d6" que ejercen las blancas. Ése es el punto crítico de la lucha en este momento. Hay allí un cuadro débil, pues no está defendido por ningún peón, y se encuentra dentro mismo de la posición enemiga. Coinciden en él dos piezas blancas y sólo está defendido por el alfil rey. Ahora es fácil atrapar el plan que Alekhine realiza con magistral habilidad.

11.b4! ♗e7 12.b5!

Y ahora el caballo no tiene ninguna ubicación cómoda. Ha sido desalojado de la columna "c", que queda a merced de la torre blanca y asimismo permite al Dr. Alekhine dar fuerza a su plan de dominio del cuadro "d6", con el cual, en realidad, sólo aspira a eliminar el más importante de los alfiles negros.

12...♘b8 13.♘d6+ ♗xd6 14.♗xd6



Y por medio de la serie de jugadas efectuadas, que han simplificado aun más la lucha, Alekhine ha logrado eliminar uno de los alfiles rivales, precisamente el más importante, pues es el que actúa en cuadros de distinto color que los peones avanzados del negro. Pero ha reducido la lucha a un final de dos alfiles contra alfil y caballo y, de esta suerte, como la superioridad es sutil, las blancas deben jugar con gran precisión para que no se les escurra de las manos.

14...♘e4 15.♗c7!

El común de los jugadores habría efectuado aquí 15.♗b4, para evitar el enroque negro y además mantener la presión sobre la diagonal a3-f8. Pero contra esto seguiría 15...a5!, y si 16.bxa6 ♘xa6, desalojando al alfil de la diagonal y, lo que es más grave, cambiándolo por un caballo, cualquiera que sea el lugar donde se ubique.

15...♘d7 16.♘d4!

La verdadera fuerza de Alejandro Alekhine radica precisamente en la habilidad que tiene para comprender cuándo deben efectuarse movimientos de desarrollo o de iniciativa. La jugada de desarrollo era, en este momento, 16.e3, pero contra esto Fine lograría cambiar un alfil mediante 16...♘b6 17.♘d4 ♘d5 18.♗a5 b6. Para evitar esa amenaza permanente, que para la conservación de ambos alfiles existe, Alekhine necesita desalojar el caballo de "e4", que le toma varias casillas donde el alfil, ahora en "c7", puede ubicarse. Ya tendrá tiempo de poner en juego su alfil rey.

16...♘b6 17.f3! ♘d5 18.♗a5 ♘ef6

Las negras no debieron descuidar ahora el plan blanco de conservar ambos alfiles. Quizá debieron replegarse a "d6", para amenazar ...♘e3 y evitar la sutil jugada que seguirá. Pero aun así, según mostró el maestro ruso a

los jugadores argentinos, las negras estarían con dificultades para eliminar un alfil, pues si 18...♘d6 seguiría 19.e4 ♘e3 20.♗b4 ♘xf1 21.♖xf1, y Fine siempre quedaría con un serio problema, a pesar de haber cambiado el alfil. Quizá pudiera quedarse con alfiles de distinto color, luego de 21...e5 22.♗xd6 exd4, pero después de 23.♗e5 las blancas ganarían un peón y sería difícil empatar esta partida.

19.♘c2!

UNA MANIOBRA ESTUPENDA

Una jugada genial a pesar de su aparente sencillez. Alekhine sigue demorando el avance del peón "e" para evitar que le eliminen un alfil. Si 19.e4 seguiría 19...♘e3 20.♖c1 ♘xf1 21.♖xf1 e5 22.♘b3 0-0, o simplemente 21...0-0, y la resistencia sería más fácil para el negro, pues en lugar de haber una superioridad material, como es la de ambos alfiles, habría sólo una posicional leve, mucho más fácil de esfumarse. La jugada de Alekhine tiende a evitar ...♘e3 y controlar luego el cuadro "c4", para asegurar la existencia de ambos alfiles, que tanto han de gravitar en este final.

19...♗d7 20.e4

Y ahora comienza una sinfonía de ambos alfiles que, unidos, han de decidir la lucha. Para poder mantenerlos, Alekhine ha podido avanzar su peón "e" sólo en la jugada 20.

20...♖c8 21.♔d2 ♘b6 22.♘e3!

La casilla "c4", donde podría filtrarse la simplificación por medio de ...♘c4+, está custodiada debidamente y se acentúan las dificultades de Fine.

22...0-0 23.a4!

Aparentemente una defensa inútil y una pérdida de tiempo, ya que parece necesario 23.♗d3, pero contra esto continuaría 23...♘a4, seguido de ...♘c5.

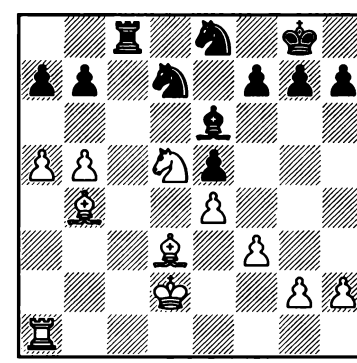
23...♖fd8 24.♗d3 e5 25.♖hc1 ♗e6 26.♖xc8 ♖xc8

La partida parece haberse nivelado, ya que hay un equilibrio en desarrollo y en la ubicación de los peones. Pero se verá cómo tienen dificultad los caballos para moverse en este tipo de posiciones, por la falta de un punto fuerte para ubicarse. En este caso sólo existen, como posibilidad, las casillas "f4", "d4" y "c5", donde podría estar apoyado por el peón "b" desde "b6".

27.♗b4 ♘e8

Malo sería 27...♘bd7 por 28.♗d6. Tampoco serviría; 27...♘fd7, para seguir con ...♘c5, a causa de 28.a5. Y es necesario desechar la maniobra aparente; 27...♘c4+ 28.♘xc4 ♗xc4 29.♖c1 ♗e6 30.♖xc8+ ♗xc8 31.♗d6 ♘d7 32.♗c4, que dejaría a las negras en una posición de "zugzwang" rápidamente.

28.a5 ♘d7 29.♘d5!



LA MANIOBRA TÁCTICA FINAL

Esto se anticipa a la amenaza ...♘c5 y obliga a cambiar el único alfil de las negras por el caballo blanco, lo que dejará al Dr. Alekhine con dos alfiles decisivos contra dos caballos. Esto facilita mucho la tarea en todas las posiciones abiertas, sin peones débiles y con peones movibles por ambas partes.

29...♗xd5

Se amenazaba ♘e7+.

30.exd5 ♘c5 31.♗f5 ♖d8 32.♔c3

Es evidente que no era bueno 32.♗xc5, por 32...♖xd5+, seguido de ...♖xc5. Pero lo que buscaba Alekhine era en realidad quitarle el normal punto de apoyo al caballo de "c5", para que no pudiera consolidarse en ese punto y trabar la acción de los alfiles adversarios. Un caballo sólidamente ubicado en el centro compensa cualquier alfil, y esto es lo que debe evitarse a toda costa.

32...b6

No 32...♖xd5, a causa de 33.♔c4 .

33.axb6 axb6

Y ahora, ya lograda una ventaja neta y entrevisto el plan ganador provocado por la fuerza de ambos alfiles y la desesperada tentativa para contrarrestarlos, Alekhine cree llegado el momento de cambiar uno de sus alfiles. Y lo hace cuando la victoria es clara; pero lo valioso de esta maniobra es que Alekhine debe haber previsto todo cuando jugó 29.♘d5.

34.♗xc5! bxc5 35.b6 ♘d6

Si 35...♖xd5 36.♖a8, seguido de 37.b7, etc.

LA ÚLTIMA HUMORADA

36.♗d7!

Graciosa jugada que acaba con la resistencia negra. Amenaza ♗c6, seguido de b7 y ♖a8, que gana matemáticamente. Para evitarlo, Fine no encuentra otro expediente que dejarse dar mate, para no verse en la necesidad de abandonar. Lo que resulta más absurdo.

36...♖xd7 37.♖a8+ ♘e8 38.♖xe8++

La partida que acabamos de ver es magnífica como demostración, no de final de alfiles, ya que no se llegó a esta etapa de la lucha, sino de sutil maniobra para conservar ambas piezas a través de todas las tentativas de las negras para evitar que estas piezas subsistieran. Es un modelo de alta estrategia que tiene dos momentos culminantes: uno, la jugada 19.♘c2!, maniobra de consolidación fundamental, y el otro, 29.♘d5!, maniobra táctica decisiva.

IV.– SECRETO DE LA SIMPLIFICACIÓN

Largo es el viaje que hemos realizado a través de los problemas técnicos de los dos alfiles. Parecerá quizá que nos hemos extendido demasiado, pero a nosotros nos parece, en cambio, que estamos sintetizando excesivamente el número de ejemplos. Y nos parece que hemos sido breves, porque no hay en la técnica del ajedrez tema más fundamental que el que nos ocupa. Se trata del grave problema de la simplificación y del secreto estratégico máximo de la mayoría de los maestros.

Hemos visto en los ejemplos dados anteriormente de qué manera los grandes maestros superaron a los mejores jugadores argentinos en partidas aparentemente iguales. Sólo la hábil percepción de las posiciones técnicas que brotan de la posesión de ambos alfiles contra dos caballos, o alfil y caballo, desniveló partidas en apariencia perfectamente equilibradas.

Tan importante es el tema, que nos hemos atrevido a sostener que en la habilidad para saber cuándo debe simplificarse una posición está el verdadero secreto del éxito de los grandes maestros y radica el único peldaño que nos separa del ajedrez magistral. Nuestros buenos jugadores se diplomaron como capaces de verdad en Varsovia y ratificaron brillantemente el examen en Estocolmo. Pero para llegar a la meta, para poder aspirar a que superen aquellas actuaciones, fuerza es que aprendan a darle a este secreto técnico la importancia merecida.

FLOHR FRENTE A BOTVINNIK

No faltará quien argumente que, en aquellos casos, los grandes maestros derrotaron a los nuestros simplemente porque juegan mejor, y

que del mismo modo los habrían batido con los dos caballos contra los dos alfiles. Pero contra estos espíritus desconfiados se alza irrefutable la fuerza del argumento de otros ejemplos que hemos publicado y, como prueba definitiva, la partida memorable que Flohr le ganó a Botvinnik en el "match" que ambos disputaron hace algunos años y que terminó empatado luego de una serie de cotejos, pocas veces igualados por su calidad, ni aun en "matches" por el campeonato mundial.

Defensa Nimzoinidia (E38)
Moscú/Leningrado, 1933
Blancas: S. Flohr
Negras: M Botvinnik

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♕c2 ♗b4+ 4.♘c3

La transposición de movimientos efectuada por Flohr (♕c2 antes de ♘c3) no ha logrado evitar la Defensa Nimzoindia, uno de los más inteligentes sistemas de las negras para mantener el equilibrio en el desarrollo de la apertura del peón dama. Tiene el inconveniente técnico grave de que casi siempre se resume en el cambio del alfil de "b4" por el caballo de "c3", lo que deja al blanco con dos alfiles contra alfil y caballo. En algunas oportunidades, como ya hemos visto, esto se produce, pero a cambio de doblarle los peones al blanco y crear algunos problemas de rigidez a los mismos, que compensan aquel cambio técnicamente criticable. Esa posición de peones es la de c3-c4-d4, que es magnífica mientras permanece inmóvil, pero débil como fuente de posibilidades de acción. No es posible tocar nunca el peón "d", porque, si se avanza, quedan definitivamente débiles los peones doblados en "c3" y "c4", y una casilla fuerte para el caballo rival en "c5". Tampoco es posible cambiar el peón "d" por el "e" negro, o el "c", porque los peones doblados quedarían, además, aislados. por eso se juega ♕c2, para poder retomar el alfil con la dama luego de ...♗xc3, y no debilitar la configuración de peones.

4...c5 5.dxc5 ♘a6 6.a3 ♗xc3+

Este es el momento crítico de la partida. El negro no juega 6...♗xc5 a causa de que, después de 7.b4, las blancas ganarían valiosos tiempos. Prefieren cambiar el alfil para apoderarse del cuadro "e4" mediante la acción conjugada de ambos caballos. Lo consiguen, pero a cambio de perder un alfil importante. Y por las diagonales negras comenzará a filtrarse el desequilibrio.

7.♕xc3 ♘xc5 8.f3!

La única compensación que tiene el segundo jugador está en el dominio del cuadro "e4", que luego de la jugada 8.♘f3, por ejemplo, sería muy fuerte, pues seguiría 8...♘ce4 9.♕c2 a5, seguido de...a4. Restado el punto fuerte a los caballos, estas piezas demostrarán su magnífica inutilidad cuando carecen de apoyo y de zona tranquila donde instalar su agresividad.

8...d6 9.e4 e5

Esto deja un "hole" peligroso en el escaque "d5" y crea el problema del peón débil en "d6". Era, quizá, mejor seguir con 9...0-0, ...♕e7 y ...♖fd8, pero la verdad es que Botvinnik desea evitar e5 y trata de bloquear la posición, por aquello de que en las posiciones de bloqueo los caballos son superiores a los alfiles. Además, cuenta con el alfil dama para vigilar la casilla "d5", donde puede instalarse el caballo blanco.

10.♗e3 ♕c7! 11.♘e2 ♗e6 12.♕c2

Para que el caballo pueda ir a "d5".

12...0-0 13.♘c3 ♖fc8 14.♗e2 a6 15.♖c1 ♘cd7 16.♕d2 ♕b8

No era posible jugar ahora 16...♗xc4 por la réplica 17.♘d5 ♘xd5 18.exd5 b5 19.b3, etcétera.

17.♘d5!

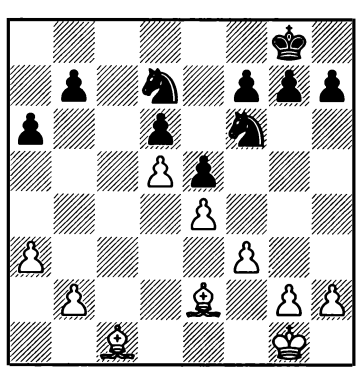
UNA JUGADA DIFÍCIL

Este es, en nuestra opinión, el momento más difícil de la partida, como que es el de la simplificación. Difícil es resignarse a perder la fuente de posibilidades que nace de la columna "d" abierta. Pero Flohr aprovecha, para efectuar esa jugada, ahora, cuando es necesaria la réplica 17...♗xd5 para no perder material o quedar con seria desventaja estratégica. Flohr perderá así la columna "d" abierta y el peón débil negro de "d6" dejará de serlo, pues habrá un peón blanco delante, pero, en cambio, las blancas quedarán con dos alfiles contra dos caballos, y esto nos permitirá, además, asistir a un duelo de inapreciable valor técnico en el que se impondrán los dos alfiles de magistral manera.

17...♗xd5 18.cxd5 ♖xc1+ 19.♕xc1 ♕d8 20.0-0 ♖c8 21.♕d2 ♕c7 22.♖c1 ♕xc1+ 23.♕xc1 ♖xc1+ 24.♗xc1

COMIENZA LA OBRA MAESTRA

Se ha llegado al final que nos interesa y afortunadamente, para darle jerarquía al ejemplo, en una posición excelente de peones de ambas partes. La debilidad del peón de "d6" negro es casi inexistente, por la facilidad con que el rey negro puede apoyarlo y la dificultad que tiene el alfil dama blanco para agredirlo.



Los peones están divididos en dos sectores homogéneos, y no es posible triunfar en mérito a ellos. Los reyes están en la misma casilla y tampoco hay desnivel entre los mismos. La única causa del triunfo es la existencia de dos alfiles, pero por tratarse de una posición de bloqueo se hace difícil percatarse de si bastan para ganar. Veremos cómo salva Flohr las dificultades técnicas y de qué manera atrapa la victoria en una posición en la que el común de los maestros de segundo orden sólo hallaría un empate.

24...♔f8 25.♔f2 ♔e7 26.♗e3 ♔d8 27.♔e1 ♔c7 28.♔d2 ♘c5 29.b4 ♘cd7 30.g3 ♘b6 31.♔c2 ♘bd7 32.a4 ♘b6 33.a5 ♘bd7 34.♗c1 ♔d8 35.♗b2 ♘e8 36.♔d2 ♘c7 37.♔e3 ♔e7 38.♗f1 ♘b5 39.h4

Fácil es observar la pobreza de acción de ambos caballos, que obliga al negro a efectuar jugadas inocuas a la espera de los acontecimientos.
Este solo hecho basta para probar la mayor fuerza de ambos alfiles, ya que quien los posee dispone de la iniciativa y así de la ventaja de imprimir normas a la lucha. Y esto se produce simplemente porque los caballos no tienen un punto fuerte donde ubicarse entre los peones rivales. La única casilla donde técnicamente podría ser valioso uno de ellos es la de "d4", pero no puede meterse en ese sector por vía "b5" a causa de que hay dos piezas blancas que fiscalizan el punto "d4" (el alfil de "b2" y el rey) y sólo un peón de sostén.

39...♘c7 40.♗h3 ♘e8

LA BATALLA TÁCTICA

Luego de un sabio trabajo estratégico preliminar, como fue el de preparar la ofensiva, inicia Flohr la batalla que ha de permitirle quebrar la sólida resistencia de los caballos negros, que, si son ineficaces como valores agresivos, son firmes elementos de apoyo de los peones negros. Pero se verá qué importancia tiene la posibilidad de perder tiempo sin descuidar el punto de ataque, que es una de las máximas virtudes de los alfiles.

41.f4! f6 42.♗f5!

Al plan negro de no abrir la posición y consolidarse siempre, sigue una fina maniobra táctica tendiente a debilitar la configuración de peones del ala rey, única que ofrece posibilidades de ser quebrada por la existencia de peones móviles. El extraordinario movimiento de Flohr, verdadera obra de arte táctica, tiende a provocar, ya ...h6, que deja libre una vía de acceso para el rey blanco por vía g4-h5-g6, o ...g6, que daría fuerza a la réplica futura de f5 o de fxe5, según los casos.

42...g6 43.♗h3 h6 44.♗c1 ♘g7 45.fxe5 dxe5

Comienzan a brotar las dificultades que tan fácilmente ha sembrado Flohr. No era posible 45...♘xe5, a causa de 46.♗c8. Tampoco 45...fxe5, por 46.♔f3 h5 47.♗g5+ ♔e8 48.♗h6, ganando uno de los dos caballos, un tanto enredados en su acción.

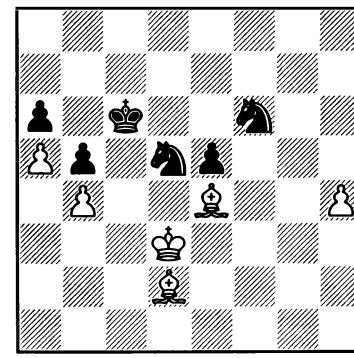
46.♔f3 h5 47.♗e3 ♔d6 48.♗h6 ♘e8 49.g4 hxg4+ 50.♗xg4 ♘c7 51.♗e3 ♘b5 52.♔e2

El rey va hacia "c4" para apoyar un jaque de alfil en "c5" que valorice el peón "d5" pasado.

52...♘c7 53.♔d3 f5 54.exf5 gxf5 55.♗xf5 ♘xd5 56.♗d2

Las negras han debido abrir totalmente el juego para evitar la maniobra precipitada de ♔c4 y ♗b5+. Pero ahora el peón "h", tan alejado de la zona del combate, ha de ser una permanente preocupación para Botvinnik. Los peones pasados, cuando se encuentran apoyados por alfiles, son mucho más peligrosos que cuando están sostenidos por caballos. La razón es que estas piezas están propensas siempre a ser atacadas simultáneamente con el peón a quien presta su apoyo, por lo mismo que son piezas de tiro corto que necesitan estar próximas a la zona que presionan o apoyan. El alfil, en cambio, puede apoyar desde lejos, sin el peligro de la doble amenaza.

56...♘7f6 57.♔c4 ♔c6 58.♗g6 b5+ 59.♔d3! ♘e7 60.♗e4+ ♘ed5



Ahora sería tarde para cambiar un alfil (primera oportunidad que se les presenta a las negras), porque luego de 60...♘xe4 61.♔xe4 y h5, no sería posible evitar la coronación del peón sino entregando el caballo.

61.♗g5 ♘h5 62.♗f3 ♘g3 63.♗d2 ♔d6 64.♗g4 ♘f6 65.♗c8

UN TRABAJO DE HORMIGA

Flohr no se ha impacientado ni engolosinado con su peón "h". Lo mantiene inmóvil, como una amenaza permanente para inmovilizar los caballos en esa zona, y ahora comienza a "trabajar" los peones del ala dama. Quiere ganar material antes de iniciar el plan decisivo de coronar el peón "h". Muchos jugadores no abrían ganar, aun en este posición, este final magnífico.

65...♔c6 66.♗e1

Si 66.♗xa6 e4+, seguido de ...♘f5.

66...e4+ 67.♔d4 ♘gh5 68.♗f5 ♔d6 69.♗d2

Las negras abandonaron. No ha tenido ningún apuro Flohr en ganar el peón. Lo quiso hacer cuando menos riesgo corriera y obliga a que su rival abandone cuando aún no se ha producido el inevitable desequilibrio de material.

Ahora se amenaza, si 69...♘g7 70.♗f4+ ♔c6 (70...♔e7 71.♗c8) 71.♗xe4+ ♘xe4 (única para evitar ♗b7) 72.♔xe4, seguido de ♗e5 y ♔f5, ganando fácilmente con el peón "h".

Es éste un modelo perfecto de estrategia y un ejemplo definitivo sobre las ventajas de ambos alfiles.
Raro ha de ser que se produzca un final de tanta dificultad y tan pacientemente minado. Bastaría este solo ejemplo para ilustrar todo el tema, pero daremos otro y después extractaremos las conclusiones a que este trabajo técnico nos permite arribar.

RESUMAMOS

Pondremos punto final al tema más difícil sobre la técnica del ajedrez, que hemos considerado hasta ahora. A través de la serie de partidas que hemos estudiado, la experiencia de los maestros nos ha permitido observar la abundancia de recursos que nace de la existencia de dos alfiles unidos en la mayoría de las posiciones. Hay, en realidad, situaciones en que ambos caballos son más fuertes. Esto sucede en algunas posiciones de bloqueo absoluto, en las que los alfiles están trabados en su acción por los propios peones y no existe el recurso de avanzar éstos, o en aquellas conformaciones de peones defectuosas del bando que posee los alfiles.
Pero en situaciones normales, comunes, sin desniveles en la situación de los peones, los alfiles suelen ser más eficaces. También hemos sacado una conclusión valiosa, y es que los caballos, para ser relativamente buenos, necesitan tener puntos de apoyo; que un caballo tiene fuerza cuando se ubica en un cuadro central y puede ser sólidamente apoyado. El caballo necesita así casi siempre el auxilio de un peón, y estar en un lugar del que no pueda ser desalojado por los peones enemigos. Un caballo, cuando se mueve, varía de zona de influencia y, en cambio, el alfil conserva el privilegio de poder moverse sin dejar de ejercer la presión. De acción más consecuente, más tenaz, ataca de cerca o de lejos, y en esto supera también al caballo. En cambio, esta última pieza tiene el privilegio de poder actuar a su tiempo en cada una de las 64 casillas del tablero, y el alfil sólo en 32, ya que, o actúa en las diagonales blancas o en las diagonales negras. Y precisamente, al exponerlo, hemos dado con el secreto de la fuerza de ambos alfiles unidos: que se complementan decisivamente y no dejan ninguna zona inexpugnable a su rápida acción. Por ejemplo, un alfil puede actuar en cualquiera de las 32 casillas de su zona de influencia en sólo dos jugadas. Puede dominar 13 casillas a la vez, y en su peor posición actúa sobre siete cuadros del tablero.

LA LENTITUD DE LOS CABALLOS

El caballo, a lo sumo, puede dominar desde su mejor ubicación ocho casillas y hay cuadros del tablero que sólo puede alcanzarlos de seis saltos. Por ejemplo, desde "h1" para ir a "a8". Todo esto, claro está, sin piezas en el tablero. De lo que se deduce que sólo puede nivelar la acción dispar de estas piezas la situación en que se halle el resto de los efectivos de cada bando.
Otro detalle interesante es que un alfil puede copar por su sola acción a un caballo. En cualquier posición en que el caballo se encuentre sobre una banda del tablero, se ubica un alfil dos cuadros delante de él y el caballo no puede moverse. Por ejemplo: un caballo en "e1" y un alfil en "e4"; un caballo en "h5" y un alfil en "e5"; un caballo en "c8" y un alfil en "c5", un caballo en "a6" y un alfil en "d6", etcétera.
En cambio, en ninguna posición el caballo puede devolverle al alfil tan celosa atención. Otro detalle importante es que dos alfiles pueden dar mate y dos caballos no. Éstos pueden hacerlo si existe, además del rey, como es natural, alguna otra pieza en el tablero, y los alfiles con su propio esfuerzo. Esto sucede por otro hecho técnicamente valioso, y es que un alfil puede ganar y perder tiempos, ya que en un número impar de movimientos puede ubicarse en el mismo sitio en que actuaba antes. Un caballo, en cambio, nunca gana tiempos. Necesita números pares de

movimientos para retornar a un mismo sitio, cualquiera que sea la trayectoria que haga.

EL EJEMPLO FINAL

Y como ejemplo final de este tema mostraremos la partida que Geza Maroczy, el viejo técnico húngaro, me ganó en el torneo de Londres de 1927, en la que el hábil maestro dictó una cátedra de técnica ajedrecística.

Defensa Semi-Tarrasch (D41)
Londres, 1927
Blancas: R. G. Grau
Negras: G. Maroczy

1.♘f3 ♘f6 2.d4 d5 3.c4 e6 4.♘c3 c5 5.cxd5 ♘xd5 6.e3 ♘c6 7.♗b5

Primer indicio de que en esa época desconocía la importancia del tema que hemos desmenuzado. Y el detalle es valioso, si se recuerda que era ya campeón nacional y que jugaba quizá mejor que ahora, por mi gran entusiasmo, mi mayor juventud y la escasa cantidad de errores serios en que incurría. Pero es evidente -esta jugada lo prueba- que técnicamente mi juego ofrecía fallas serias, pues no es posible aceptar como bueno este movimiento que crea técnicamente la obligación de cambiar el alfil que ahora puse en "b5", precisamente mi mejor alfil, lo que entraña la debilidad definitiva de las casillas blancas. Podría hacer esto a cambio de algunos tiempos importantes, pero éstos pueden recobrarse, y este tipo de ventaja suele diluirse cuando no se transforma rápidamente en victoria. En cambio, la carencia de uno de los dos alfiles cuando el rival mantiene ambos, es generalmente un mal orgánico en la posición, que sólo logra atenuarse si se hace posible eliminar un alfil rival. Si no sucede esto, basta ese detalle para dar la victoria, pues la ventaja se acentúa a medida que se acerca el final.

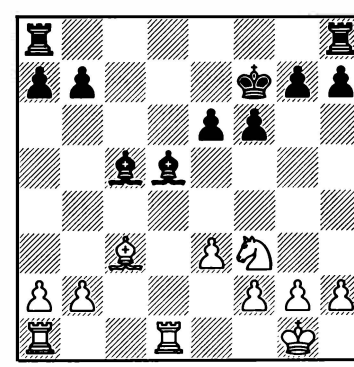
7...cxd4 8.♕xd4

Quizá fuera un poco mejor 8.♘xd4. Pero las blancas observaron que podía seguir 8...♘xc3 9.bxc3 ♗d7, que amenaza ...♘xd4, quedando las negras con dos peones contra uno en el ala dama. Si 10.♘xc6 bxc6, y el juego negro sería un poco más cómodo, aun cuando no habría bastado para ganar.

8...♗d7 9.♗xc6 ♗xc6 10.♘xd5 ♕xd5

¿Qué razón hay para que las negras no eludan la simplificación? Pues simplemente que las blancas están estratégicamente superadas por haber debido cambiar el alfil de "b5" por el caballo. Ahora, las casillas blancas del primer jugador son muy débiles y la partida ofrece un desequilibrio estratégico que sin duda no captará la mayoría de los aficionados. Si el alfil cambiado fuera el alfil dama, esto no sería muy grave, pues los peones centrales en cuadros negros reemplazarían en parte aquella pieza, pero es el alfil de rey, que en las diversas variantes de la apertura del peón dama es el más valioso.

11.0-0 ♗c5 12.♕xd5 ♗xd5 13.♗d2 f6 14.♗c3 ♔f7 15.♖fd1



NO PARECE, PERO EL BLANCO ESTÁ MUY INFERIOR

La mayoría de los jugadores, aun de primera categoría, ha de afirmar que esta posición es igual. Así lo suponía yo cuando jugué este final. Pero puede afirmarse que, por el contrario, la situación de las blancas es muy delicada y que han de jugar con cautela suma para evitar la derrota, que quizá sea ya inevitable.

El alfil de "d5" es muy fuerte y su acción ha de obligar a que las debilidades menudeen. Ahora ataca al peón "a" y esclaviza la torre dama. Si se juega a3, queda el cuadro "b3" a merced del alfil, que desde ese punto vulnera la casilla "d1", donde debe ubicarse una torre, y si se juega b3 quedará sin punto de apoyo el alfil de "c3", y esto también es importante.

15...♖hd8 16.♘e1 e5 17.♖d2 ♗b6 18.b3

Comienzan las debilidades, hijas de la presión negra. Y a pesar de esto las piezas blancas se siguen enredando.

18...♗e4! 19.♘f3 ♖ac8 20.♖xd8 ♗xd8 21.♖c1 ♗e7

Obsérvese con qué habilidad Maroczy saca provecho de las debilidades que el avance b3 ha creado en el juego blanco. Ahora amenaza ...♗a3 y obliga a cambiar las torres. Esto dejará el final librado a una lucha pura de dos alfiles contra alfil y caballo, que es lo que a nosotros nos interesa.

22.♗b2 ♖xc1+ 23.♗xc1 ♗d3!

Para evitar que el rey acuda en auxilio de su flanco dama, donde ya está fijada una debilidad.

24.♘d2 ♗c5 25.♘c4 ♔e6 26.♘d2

Tampoco era bueno 26.♗d2 o 26.♗b2, por 26...♔d5, seguido de ...b5 y ...b4, fijando los peones del ala dama para luego capturarlos.

26...♔d5 27.h3 a5! 28.♔h2 b5! 29.a3

Se amenazaba ...♗b4, seguido de ...♗xd2, ...b4 y ...♗b1, ganando fácilmente.

29...b4 30.a4 f5 31.♗b2 f4

Y las blancas abandonaron. A primera vista parece que aún hubiera resistencia, pero sólo es una lenta agonía. Si 32.exf4 exf4 33.♗xg7 ♗xf2, seguido de ...♗e3 y ...♗c2. También ganaría a 32.exf4 ♗xf2, pues si 33.♗xe5 ♗e3 34.♘f3 ♗c2 35.♗c7 ♗xb3 36.♗xa5 ♗xf4+ 37.g3 ♗d6, seguido de ...♗xa4, etcétera. De lo que se deduce que de cualquier manera se gana por la poderosa acción de los alfiles.

CONCLUSIONES GENERALES

De todo lo que hemos analizado se desprende lo siguiente:

1° Que dos alfiles son más fuertes que el alfil y el caballo, y mucho más fuertes que dos caballos.
2° Que en las posiciones con estructuras de peones débiles los caballos suelen ser tan eficaces y hasta más fuertes que los alfiles.
3° Que también en las posiciones de bloqueo absoluto los caballos son más útiles que los alfiles.
4° Que ambos alfiles son fuerza decisiva en las posiciones abiertas y aun en aquellas posiciones cerradas en las que los peones tienen movilidad, es decir, que no están trabados por otros peones.
5° Que cambiar un alfil por un caballo en el planteo, sólo debe efectuarse cuando se posee la seguridad de que se han logrado compensaciones muy serias o que hay manera de obligar al rival a que a su turno cambie uno de ambos alfiles.
6° Quien posee dos alfiles debe tratar de cambiar las otras piezas para llegar al final puro de alfiles. Quien lucha contra ellos debe, en cambio, evitar el final antes de cambiar a su vez uno de los alfiles rivales.
7° Que si un alfil solo vale por tres peones y medio, dos alfiles unidos valen por ocho peones. De lo que se desprende que la lucha de un caballo contra un alfil no es tan despareja.
8° Los caballos necesitan para ser fuertes de puntos de apoyo. Por eso son eficaces cuando se ubican entremedias de dos peones avanzados. Por ejemplo: en "e4" contra los peones rivales en "f4" y "d4". Pero, en cambio, carecen de eficacia cuando los peones del adversario pueden desalojarlos.

9º De ello se desprende que las conformaciones móviles de peones son el peor enemigo de los caballos y que, en cambio, molestan poco a los alfiles, que pueden atacar desde lejos y replegarse sin descuidar la zona afectada.

10º Quien juega con dos alfiles no debe dejar puntos débiles en el tablero en los que pueda ubicarse un caballo rival firmemente sostenido. Si logra esto, el caballo sin puntos de apoyo será una pieza inocua; en cambio, si permite que el caballo se consolide por la acción de un peón sostén, en muchas oportunidades deberá recurrir para eliminar esa pieza al cambio de un alfil por ese caballo, y la ventaja se esfumará.

Y, finalmente, que quien se compenetre de este tema y logra saber cómo debe simplificar la partida una vez lograda esa ventaja, o consiga evitar la simplificación si ha perdido uno de sus alfiles, habrá dado un paso definitivo en la marcha hacia la comprensión del ajedrez, que es aún problema inaccesible para muchos jugadores fuertes, pues también el ajedrez se juega por instinto.

CAPÍTULO V

POR QUÉ DEBE ENCERRARSE CON EL NEGRO EL ALFIL DAMA

Mucho se ha hablado sobre el alfil malo, o alfil ominoso, según la expresión de Tartakower. Los jugadores de ajedrez han hecho de esto un estribillo y muchos fundan sentencias absurdas, basándose en la bondad o desventaja de tal o cual alfil. Pero la experiencia enseña que es peligroso establecer premisas tan graves como la del alfil malo en infinidad de posiciones, e indica, en cambio, que el alfil que la mayoría de los aficionados califica de malo por el mero hecho de estar encerrado, es necesario, y hasta imprescindible para poder llevar adelante planes vitales de lucha.

Y así llegamos a la paradoja de las ventajas del alfil ominoso y de la imperiosa necesidad de que éste exista, así, encerrado en su casilla de origen, pues significa la fuerza de reserva que actúa briosamente cuando la tensión central desaparece y elimina una serie de riesgos graves para el flanco de dama. Esto no quiere decir que no haya multitud de partidas que se desnivelan estratégicamente por el desequilibrio de posibilidades entre un alfil bueno y un alfil malo, pero lo que deseamos mostrar es que sólo es malo el alfil en posiciones muy concretas, con situaciones de peones rígidas que le impiden modificar su porvenir, y que, en cambio, en todas aquellas posiciones donde haya peones móviles, y por lo tanto propensos a cambiar de estructura, es necesaria la existencia del alfil tan injustamente despreciado por la crítica simple.

Pero mejor será que nos remontemos a los orígenes del alfil malo. Sabemos que así se califica al alfil que está limitado en su acción por los propios peones. El alfil bueno es, en cambio, aquel que actúa por casillas de distinto color a las ocupadas por los peones del propio bando.

LA FUERZA OCULTA DEL ALFIL MALO

Pero bien sabemos que las posiciones de peones cambian con frecuencia y en esos casos se hace prematura toda designación de alfil malo o bueno. Esta es una de las causas por las cuales conviene evitar siempre el cambio de un alfil por un caballo rival, aun cuando el alfil no tenga aparentemente ningún porvenir como pieza agresora, ya que sin duda tiene reservada una función muy importante apenas los peones cambien de estructura. El cambio de un alfil, aun el supuesto malo, posee una gravedad manifiesta, y es que automáticamente reduce las posibilidades estratégicas que surgen del movimiento del esqueleto de peones, pues la desaparición de aquél puede dejar puntos débiles, que se forman con el simple cambio de casilla de un peón.

Esto es claro en muchas posiciones, pero no tanto en otras. Hay situaciones donde los peones se traban y parece definida la suerte del alfil encerrado. Pero en su mayoría estas posiciones son falsas y aparentes, pues generalmente permiten maniobrar de modo que el alfil juegue, y de impetuosa manera, pues ello significa una pieza de refuerzo que actúa en zonas menos guarnecidas, por la falsa idea del adversario de que esa pieza nunca podrá entrar en juego.

EL ALFIL SUELE ACTUAR MENOS EFICAZMENTE FUERA DE LA CADENA DE PEONES

Esto es lo que mostraremos en el tema que iniciaremos ahora. Sobre todo, trataremos de probar que, a pesar del riesgo de quedar encerrado, hay multitud de planteos donde es más halagüeña la situación del alfil encerrado que fuera de la cadena de peones, donde suele ser menos eficaz que en su casilla de origen.

Hablemos, por ejemplo, del Gambito de Dama. Todos sabemos que la idea madre de las negras en esta apertura es jugar ya ...e5 o ...c5, pero preferentemente ...e5. Pues podría afirmarse que ese plan fundamental de las negras sólo es aceptable y realmente bueno

cuando se posee el alfil dama encerrado. De no existir esa pieza, el avance ...e5 crea una debilidad grave en el cuadro "f5", que suele ser decisiva en muchas oportunidades.
Merecen recordarse, además, por lo que tenían de revolucionarias en aquella época, las palabras del doctor Alekhine en un artículo, al hablar de su "match" con Capablanca y de la Cambridge Springs. Sostenía el campeón mundial que todo sucedía porque el alfil dama blanco se hallaba fuera de la cadena de peones, y que sin duda esto entrañaba una debilidad estratégica en la conformación blanca, que, grave o no, por lo menos daba pie a que las negras tuvieran un plan de acción.
Y surge así el dilema. Creada la cadena de peones, ¿dónde está mejor el alfil? ¿fuera o dentro de ella? No es posible contestar categóricamente, ya que cada posición tiene su fisonomía especial, pero en líneas generales nos atrevemos a manifestar que el alfil está generalmente mejor dentro de la cadena de peones, especialmente para las negras, que necesitan disponer de más poder defensivo que ofensivo.

LA EFICACIA DE UN "ALFIL MALO"

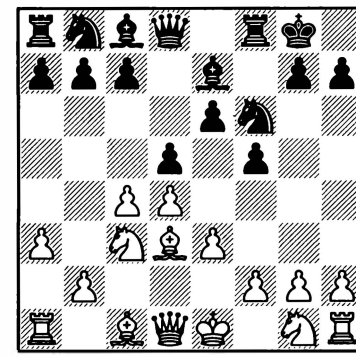
Pero antes de entrar en este tema daremos una partida famosa, en la que la lucha la define matemáticamente un alfil malo, que por cierto distaba mucho de serlo, a pesar de su aparente inocuidad. Se trata de la partida que Tartakower le ganó a Maroczy en el año 1922. Fue así:

Holandesa [A85]
Teplitz-Schonau, 1922
Blancas: G. Maroczy
Negras: X. Tartakower

1.d4 e6 2.c4 f5 3.♘c3 ♘f6 4.a3

Ensayo dudoso, para evitar la maniobra ...♗b4, cuya eficacia técnica está lejos de haberse probado.

4...♗e7 5.e3 0-0 6.♗d3 d5



Las negras han trazado, en apariencia, su triste destino al alfil dama. Se ha llegado a una posición de "Stonewall", característica por el encierro casi definitivo del alfil dama. Y, sin embargo, aun en esta posición está lejos de poder afirmarse que el alfil carece de porvenir.
La única forma en que esto sucedería es si las blancas jugaran a su vez f4 para impedir para siempre ...e5, que abrirá la puerta al alfil oprimido. Pero resultaría que en ese caso también las blancas se encerrarían el alfil, y las cosas se compensarían.
Se dirá que esta posición de peones sería más fuerte si el alfil dama negro se hubiera cambiado, y se podría refutar esto afirmando que en este caso siempre hay graves peligros para el esqueleto de peones y para la solidez del famoso "muro de piedra", por la fuerza de la jugada típica ♕b3, que es generalmente excelente cuando el alfil rival no se encuentra en "c8", defendiendo el peón "b7".

7.♘f3 c6 8.0-0 ♘e4 9.♕c2

Ya en este trance, sin duda lo mejor para las blancas sería haber jugado a su vez 9.♘e5 para seguir con f4 y resignarse a comprender que el alfil rival sólo se convertirá en "malo" si se impide ...e5, aun cuando para esto sea necesario encerrarse el propio alfil y "equilibrar los defectos" de la posición.

9...♗d6

Tomando la casilla "e5".

10.b3 ♘d7 11.♗b2 ♖f6 12.♖fe1 ♖h6 13.g3

Las blancas han efectuado un planteo deficiente, ilusionadas por la mala situación de las piezas del ala dama negra. Debieron, en realidad, tratar de romper la situación central hace ya varias jugadas, por medio de una maniobra típica basada en f3 y e4, dejando que el rival libere su alfil, pero dándole al suyo también un porvenir más halagüeño que el actual. De resultas de esto comienzan a debilitar su enroque, confiadas quizá en la falta de cooperación que para el ataque, aparentemente, brinda el alfil dama negro, y como derivado la torre de "a8". Pero todo esto es falso.

13...♕f6 14.♗f1 g5 15.♖ad1 g4 16.♘xe4

Y el blanco se encarga de ir resolviendo el aparentemente grave problema del alfil dama negro, que tiene cuatro piezas ocupando su principal diagonal y tres de ellas peones, difíciles de mover. No sería posible retirar el caballo a "d2" por la fuerte amenaza 16.♘d2 ♘xf2! 17.♔xf2 ♖xh2+ 18.♔g1 ♕h6 19.♗g2 ♖xg2+ 20.♔xg2 ♕h3+, con ataque ganador.

16...fxe4 17.♘d2 ♖xh2!

ATAQUE SIN DESARROLLO

Magnífica combinación que a primera vista sorprende, pues se trata en realidad de un ataque sin piezas activas. Obsérvese que la dama negra está en la lucha acompañada sólo del alfil rey, y que las demás piezas tropiezan entre sí. No se ve cómo hacer entrar pronto el juego el alfil ominoso, pero Tartakower halla el expediente de hacerlo jugar en el momento exacto. Es el refuerzo que guarda para rematar la acción.

18.♔xh2 ♕xf2+ 19.♔h1

No hubiera mejorado nada 19.♗g2.

19...♘f6

Es evidente que el secreto de la combinación radica en impedir que las piezas blancas se muevan cómodamente. Si 19...♕xg3 seguiría 20.♘b1 y luego ♕g2, salvando todos los obstáculos.

20.♖e2 ♕xg3 21.♘b1 ♘h5

Malo habría sido 21...♕h4+ por la réplica 22.♖h2, que sacrificaría calidad pero conjuraría los peligros mayores.

22.♕d2

Hay que apoyar el peón "e" para mover la torre de "e2".

22...♗d7

Al comentar esta partida, Xavier Tartakower hace notar el hecho curioso de que, contando con una torre de menos, las negras puedan seguir el ataque con jugadas tan tranquilas como las del texto. El alfil dama sigue aún encerrado...

23.♖f2 ♕h4+ 24.♔g1

Quizá fuera mejor 24.♖h2, a lo que las negras podrían haber seguido ya con 24...♗xh2, quedando con tres peones y buena posición por la pieza, o quizá más fuerte aún con 24...♘g3+ 25.♔g1 ♕g5, seguido de ...♖f8, ...♘f5–h4, etcétera.

24...♗g3 25.♗c3

No era posible 25.♖g2 o 25.♖e2 por la réplica 25...♖f8, que inmovilizaría totalmente a las blancas, pues no habría ni el recurso de jugar ♘c3 y ♘e2 desalojando el alfil, por el movimiento ...♗f2+, apenas el caballo entorpeciera la acción defensiva de la dama sobre esa casilla.

25...♗xf2+ 26.♕xf2 g3 27.♕g2

De las piezas que se oponían a la marcha del alfil aún encerrado en la casilla "d7", queda solamente una. Tartakower, por medio de sacrificios, ha logrado desmoronar el enroque adversario, pero reserva su pieza de refuerzo para cuando nada se oponga a su acción ganadora.

27...♖f8 28.♗e1

Evita ...♖f2, pero...

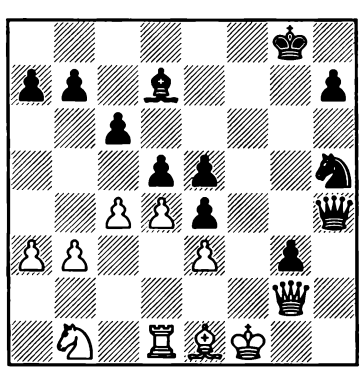
28...♖xf1+!

Un nuevo y espectacular sacrificio que elimina una pieza blanca que puede oponerse a la entrada vencedora del "alfil malo".
Esta sola jugada bastaría para asignarle a la partida el premio de brillantez que mereció en el torneo.

29.♔xf1 e5!

TARDE, PERO EFICAZMENTE

Esta es la maniobra liberadora típica, que suele ser buena en posiciones menos claras que la del texto. Mientras exista la posibilidad de efectuarla no puede hablarse de alfil malo o bueno, y esta partida lo prueba terminantemente. Sólo en la jugada 30 el famoso alfil dama ha logrado jugar, pero, ¡de qué manera! Para rematar la posición adversaria minada por la desarmonía.



30.♔g1

No servía 30.♗xg3 por 30...♘xg3+ 31.♔f2 ♗g4 32.♕xg3 ♕xg3+ 33.♔xg3 ♗xd1.

30...♗g4!

¡Llegó Blücher! Las negras han vencido estratégicamente, pero agotaron sus efectivos confiados en el refuerzo providencial del vilipendiado alfil malo, que a veces, en ajedrez, llega a tiempo...

31.♗xg3

Si 31.♖d2 exd4! 32.exd4 ♗f3 33.♗xg3 ♘xg3 34.♕h2 ♕xh2+ 35.♖xh2 ♘e2+ 36.♔f2 ♘xd4, ganando fácilmente.

31...♘xg3 32.♖e1 ♘f5 33.♕f2 ♕g5 34.dxe5 ♗f3+ 35.♔f1 ♘g3+

Las blancas abandonaron por la amenaza ...♘h1+, etcétera. Hemos mostrado esta partida para dar una idea cabal del tema que deseamos tratar. Queremos salir un poco en defensa del famoso alfil malo, mejor dicho, mostrar que no siempre merece tal calificativo y que su existencia es una necesidad en un sinnúmero de planteos.

I.- EL ALFIL SUELE SER "MALO" FUERA DE LA CADENA DE PEONES

El estudio estratégico que hemos iniciado es de suma importancia. Tratamos de probar que el encierro del alfil dama es una exigencia de la posición y una maniobra necesaria para poder seguir posteriormente con los planes medulares de la partida.
Nos ocupamos de esto ampliamente al iniciar el tema y explicarlo. Dijimos que el alfil dama es una pieza de reserva que es prudente mantener en su cuadro inicial. Oportunamente nos ocuparemos de la ausencia de buenas casillas de desarrollo que tiene esta pieza en todos los planteos, para reafirmar lo dicho. Pero ahora sólo nos interesa demostrar por qué en algunos planteos es mucho mejor mantener el alfil encerrado que fuera de la cadena de peones, y,

antes que esto, probar que no se resuelven las dificultades aparentes que surgen del encierro del alfil, sacándolo prematuramente fuera de la cadena de peones.
Veamos una partida jugada hace algunos años en el país, que en este aspecto ofrece detalles instructivos, puesto que las negras trataron de poner en juego rápidamente el alfil dama explotando un planteo pasivo de las blancas, y sólo lograron debilitar su ala dama por la ausencia del mencionado alfil, que, por otra parte, quedó relegado a un papel poco airoso.

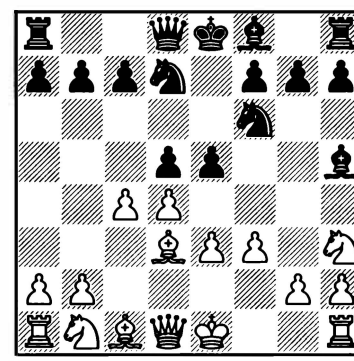
Peón Dama (D00)
Rosario, 1929
Blancas: R. G. Grau
Negras: C. Corte

1.d4 d5 2.e3 ♘f6 3.♗d3 ♗g4

En realidad, es ésta una jugada que todo invita a realizar. Se gana un tiempo, pues se ataca la dama. Si se cubre con el caballo, el alfil quedará muy firme en esta situación, y si se juega f3, como sucedió en esta oportunidad, se debilita un tanto la configuración de peones blancos. Además, ese avance quita su casilla natural al caballo rey, y esto ha de permitir que las negras jueguen rápidamente ...e5. Pero todo esto presenta una desarmonía estratégica seria. Claro que ...♗g4, o ...♗f5 en otros casos, sólo puede hacerse con la apertura del peón dama y no contra el Gambito de Dama (1.d4 d5 2.c4) por la fuerza que en este caso tiene la posibilidad blanca de jugar rápidamente ♕b3, vulnerando el peón "b" negro, que el desarrollo del alfil dama siempre debilita.

4.f3 ♗h5 5.♘h3 ♘bd7 6.c4 e5

Tenemos aquí un planteo muy raro e interesante. Las negras han desarrollado más piezas que las blancas y han hecho jugadas más lógicas. Han efectuado sólo dos movimientos de peón y las blancas cuatro, lo que en realidad es un defecto estratégico. El Dr. Tarrasch dijo una vez que las jugadas de peones no podían considerarse jugadas de desarrollo y que mover más de tres peones en las primeras jugadas era perder tiempos. ¿Cuál es la razón, pues, para que en este caso las blancas logran pronto la iniciativa? Pues simplemente las debilidades creadas en el ala dama por la ausencia del alfil dama en su casilla de origen.



7.cxd5 ♗b4+ 8.♗d2 ♗xd2+ 9.♕xd2 ♘xd5 10.♘c3 ♘5f6

No era posible 10...c6, jugada lógica en casi todas las posiciones de este tipo, precisamente porque se haría sentir la ausencia del alfil dama en su diagonal típica. Veamos: 11.♘xd5 cxd5 12.dxe5 ♘xe5 13.♗b5+ ♘c6 14.♘f4, atacando al alfil y al peón de "d5", ganando material.

11.d5

Con este avance las blancas bloquean en parte el centro y expresan su propósito de crear una cadena de peones en blanca. Se dirá que esto encierra al propio alfil, pero no es así, ya que mientras esta pieza mantenga posibilidades de actuar por vía "b5" será eficaz. Además, el peón "d5" no es rígido, ya que oportunamente podría ser avanzado y en ese caso el alfil jugaría eficazmente sobre una zona importante. En cambio, el alfil negro es bueno teóricamente, pues está en casilla de distinto color al peón más avanzado, pero es malo porque fue desarrollado antes de tiempo y se encuentra radiado en una zona del tablero. La ventaja de los alfiles en el centro, sobre los alfiles en los flancos, es su mayor rapidez de maniobrar.

11...♖c8

Prepara el avance del peón "c", pero esta maniobra no es muy feliz. Lo exacto era enrocar.

12.0-0 ♕e7 13.♖fc1

Y ahora la lucha adquiere otro matiz. Las blancas tratarán de evitar el avance del peón "c" para mantener la fiscalización central.

13...a6

No era posible 13...c6, por 14.dxc6, y si 14...♖xc6 15.♗b5 y ♘d5, creando complicaciones a las negras por la debilidad de su estructura posicional en el ala dama, derivada de la ausencia del alfil, que ahora está en "h5" y por cierto nada de promisorio realiza.

14.e4 0-0

Tampoco servía 14...c6, por la réplica 15.♘d1, seguido de dxc6, aislando los peones, y luego ♘e3, con gran fuerza.

15.♘d1 ♕d6

Las negras persisten en su plan medular de avanzar el peón "c", pero las blancas lo impiden, ya que esta jugada significaría el equilibrio absoluto de la lucha.

16.♘e3 ♗g6

Para evitar ♘f5, que ganaría calidad, por la amenaza ♘e7+.

17.♘c4 ♕c5+ 18.♘f2 ♕a7 19.♘a5

Y las blancas, mediante una ingeniosa maniobra con el caballo, han impedido definitivamente, o poco menos, el avance del peón "c". Además, esta jugada encierra un plan de agresión al peón "b", debilitado desde que el alfil se alejó de su custodia en busca de otros horizontes. Y los otros horizontes fueron estar replegado en "g6", sin acción, y totalmente desvinculado del ala dama.

19...♘e8

Amenaza defender el peón "b" y ...f5, pero...

20.g4

Creando la armazón típica de peones para anular un alfil en este tipo de posiciones al impedir el avance del peón "f".

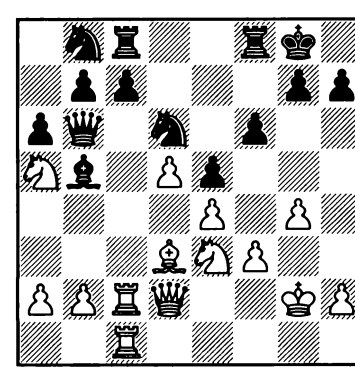
20...♘d6 21.♖c2 ♕b6 22.♖ac1 f6

Buscándole acción al desventurado alfil que quiso, ilegalmente, en el principio de la partida, actuar en otras zonas que las trazadas por la estrategia en este tipo de planteos.

23.♔g2 ♗e8

Corte sigue fiel a su plan de jugar ...c6. Lleva su alfil para que coopere en la acción y más tarde otra pieza menor lo secundará, pero las cosas hay que hacerlas a su tiempo o no hacerlas, y éste es un ejemplo típico de la verdad de ese proverbio.

24.♘d1 ♘b8 25.♘e3 ♗b5



Cansado ya de la inocuidad de su "mal" alfil bueno, Corte lo cambia por el "buen alfil malo" de las blancas. Esto parece un juego de palabras, pero en realidad expresa lo relativo de las afirmaciones que se pueden hacer en ajedrez aferrándose al dogma teórico.
Era, sin embargo, algo mejor 25...c6, aunque luego de 26.♗f1, con la amenaza de dxc6, las

blancas quedarían mucho mejor, ya que si 26...♘b5 seguiría 27.♘ec4, seguido de d6, etcétera.

26.♗xb5 ♘xb5

Obsérvese que las negras han efectuado cinco jugadas con su alfil para cambiarlo por otro que sólo efectuó dos movimientos en total. cuánto mejor habría sido dejarlo en su casilla de origen para tan magra finalidad!

27.♘f5 g6

Las negras pierden calidad. La ausencia del famoso alfil dama en su diagonal de origen se hace sentir siempre cuando se avanza el peón a "e5", y esta posición es un ejemplo típico. Si 27...♖ce8 28.a4 ♘d4 29.♖xc7, y no sería posible 29...♘xf5 por 30.♖xb7, ni tampoco 29...♘bc6 por 30.♖xg7+ ♔h8 31.♖xh7+ ♔xh7 32.♕h6+ y ♕g7 mate.

28.♘e7+ ♔g7 29.♘xc8 ♖xc8 30.♘c4 ♕d4 31.♕xd4 ♘xd4 32.♘d6

Y las negras abandonaron.
Es evidente que no hay resistencia posible. Si 32...♘xc2 seguiría 33.♘xc8, y después ♖xc7+, etc. Si la torre negra se mueve, entonces ♖xc7+, etcétera. La partida es instructiva en varios de sus detalles estratégicos, pero lo más fundamental es, en nuestra opinión, la maniobra del alfil dama negro, buena en apariencia pero inocua, como casi todas las de este tipo, en las aperturas de peón dama, y luego el sistema de anulación de esa pieza y la maniobra debilitadora del ala dama negra, que carecía del necesario concurso del llamado "alfil malo", que es precisamente bueno en esas circunstancias y no fuera de la cadena de peones.

II.- EL ALFIL DAMA Y LA TEORÍA DE LAS APERTURAS

¿Por qué causa debe encerrarse el alfil dama en las aperturas modernas, cuando hay tantos sistemas para ponerlo en juego rápidamente? No es fácil demostrar la supuesta bondad o desventaja de ciertos sistemas de defensa que tienden a desarrollar el alfil rápidamente. Quien más se empeñó en lograrlo entre los maestros antiguos fue el ruso Mijail Chigorin, que contra el peón dama empleaba la siguiente defensa: 1.d4 d5 2.♘f3 ♘c6 3.c4 ♗g4. Sacaba en esta forma el alfil dama antes de efectuar el movimiento ...e6, pero para lograr esto torcía la estrategia de las negras y realizaba la ilógica jugada ...♘c6, trabando el peón "c". Esto no es que sea un disparate ni mucho menos, pero sí que sólo es aceptable como sorpresa, y que entre dos jugadores de idéntica fuerza y de calidad, las negras deben atravesar por dificultades permanentes.
Y si a eso agregamos que de plantear las blancas directamente el Gambito de Dama (mucho más dinámico que 2.♘f3), el sistema Chigorin es poco menos que imposible de realizar, por la posibilidad de poner en juego rápidamente la dama, se observará lo endeble del éxito de este sistema. Más tarde, el mismo Chigorin ensayó el otro sistema en la Defensa India Antigua: seguir con 1.d4 ♘f6 2.c4 d6, para luego jugar ...♗f5 o ...♗g4. Pero la experiencia probó que después de una maniobra de las blancas para jugar e4, ya por medio de f3 o de g3 y ♗g2, el alfil negro quedaba radiado en "g6".

LA DEFENSA ESLAVA

Como no era posible jugar 1.d4 d5 2.c4 ♗f5, por la fuerza de la réplica blanca ♕b3, se ensayó eso en la Defensa Eslava, con mucha más fuerza, pues luego de 1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.e3 se jugó durante mucho tiempo 4...♗f5.
Pero también decayó el prestigio de este movimiento, pues la experiencia terminó por probar su insuficiencia. Se continuó con 5.cxd5! cxd5! (en caso de 5...♘xd5 sigue 6.♘bd2 ♕a5 7.♗c4 ♘b4 8.e4 ♗xe4 9.♘xe4 ♘c2+ 10.♔f1 ♘xa1 11.♗d2 ♕f5 12.♗d3, y las blancas quedan mejor) 6.♘c3 e6 7.♕b3 ♕c8 8.♗d2, seguido de ♖c1, y las blancas continúan presionando, mientras el

alfil de "f5" nada de eficaz hace para su bando*.

En el afán de hallar un medio para sacar el alfil se encontró en la Eslava el sistema, pero si las blancas hacen, en lugar de 4.e3, que es excelente, la jugada más comprometida para ambos, 4.♘c3.

Esto permite aceptar el peón de gambito transitoriamente, mediante 4...dxc4, para seguir, después de 5.a4, para evitar el sostén del mismo, con 5...♗f5, porque es imposible la réplica ♕b3, y porque la jugada ...c6 da mayores seguridades defensivas siempre al peón "b" negro, que puede ser defendido contra una eventual jugada ♕b3 con ...♕b6, oponiendo las damas.

Pero está lejos de haberse probado la bondad absoluta de este sistema, que, por otra parte, depende de las blancas que se pueda adoptar o no. Creemos que es mucho mejor jugar 4.e3, y encerrarse el propio alfil, transitoriamente, ya que nadie podrá impedir el avance del peón "e" en el momento oportuno y no se corre el riesgo de tener que cambiar un alfil rápidamente.

También se ha intentado como recurso táctico, mas que como maniobra estratégica de real valía, sacar el alfil en el gambito aceptado, explotando la circunstancia de que el peón desde "c4" impide la réplica ♕b3. Se ha jugado 1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.♘f3 ♗g4, pero también fracasó la tentativa luego de 4.♘e5, para seguir con ♘xc4, en su oportunidad, ya que el alfil fue a parar a "g6", desde donde no amenazaba nada importante, como sucede habitualmente en el Gambito de Dama cuando se desarrolla inocuamente.

EL ALFIL DEBE JUGAR ENCERRADO

Muchos más ensayos se han realizado, pero la tendencia moderna, lógica y técnicamente irreprochable, es aquella que se resigna a jugar con el alfil encerrado entre sus propios peones, y no por cierto como una desgracia estratégica, sino como parte de un plan lógico. El alfil debe estar listo para cubrir los claros que los avances de peón, especialmente del peón "e", dejan en el tablero, y en "c8" tiene a su disposición dos rutas a elegir: la de "b7" o la de "g4", según le convenga.

Y tanto se ha acentuado esta tendencia que, actualmente, con las blancas, menudean las partidas en las que sin ninguna necesidad se encierra el alfil. No hablemos de la Eslava, que ya hemos visto (1.d4 d5 2.c4 c6 3.e3), que significa la determinación de jugar con el alfil encerrado, táctica de Capablanca, que logró resultados magníficos hasta que la variante Merano dio nueva vida la juego negro, sino de la propia Ortodoxa. Hay un grupo de maestros jóvenes que luego de 1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 ♗e7 siguen, no ya con 5.♗g5, sino con 5.e3. Sostienen que ♗g5 debe jugarse si las negras efectúan ...♘bd7, pero que contra ...♗e7 no es tan eficaz, porque las negras al sostener el caballo con el alfil se reservan el derecho de jugar en su oportunidad ...♘bd7 o ...♘c6, luego de una serie de escaramuzas centrales. Es probable que esto sea más teoría que otra cosa, pero la verdad es que las partidas que se han jugado con el alfil blanco encerrado en "c1" no han arrojado saldo desfavorable para las blancas, ni mucho menos.

EL VERDADERO SENTIDO DEL TEMA

El alfil encerrado es un germen de alfil malo, pero ya hemos visto cómo el alfil fuera de la cadena de peones suele ser muy poco eficaz cuando los peones rivales lo anulan y mantienen radiado en un sector del tablero.

El dilema del alfil es a menudo éste: o quedar desvinculado de un sector del tablero, pero en contacto con sus piezas, o próximo a actuar apenas se avance el propio peón que lo traba; o jugar fuera de la cadena de peones, pero igualmente separado del sector defensivo del tablero (por ejemplo ...♗f6 y ...e6), ya que un

* Actualmente se considera perfectamente jugable esta línea pero con la jugada 7...♕c7! y a 8.♗d2 ♘c6 9.♗b5 ♗d6! 10.♖c1 ♖b8!, idea de Anand para continuar con 11...a6 y si el blanco cambia en "c6" retomar con el peón. En cambio la rutinaria 10...0-0 pierde calidad tras 11.♗xc6 seguido de ♘b5, ♘xd6 y ♗b4.

propio peón le impide replegarse. Sucede que en estos casos el alfil es expulsado más tarde a "g6", o debe cambiarse. Si se cambia, el avance de ...e5 es muy delicado, pues ha desaparecido el alfil que sostiene esa casilla naturalmente, y si se repliega, ha de costarle mucho poder acudir en auxilio del ala dama, si ésta lo requiere.

En nuestra opinión, es mucho mejor encerrarse el alfil, especialmente con las negras, que necesitan más recursos defensivos. Hay que permitir que el virus de la parálisis lo ataque, pero hay que evitar que ésta lo invada totalmente. Y aun en casos en que parece estar definitivamente radiado, lo hemos visto y lo veremos actuar pujantemente en los finales de combinación.

El problema del alfil dama se resuelve encerrándolo al principio de la lucha y no hay que tener excesiva preocupación por liberarlo de forma prematura. Es un cuerpo de ejército que obra como factor de reserva en los ataques y resulta imprescindible para poder proyectar cualquier modificación en el esqueleto de peones.

EJEMPLO DE ALFIL MAL DESARROLLADO

Pero antes de entrar en el tema en sí, veremos otra partida en la que un alfil fuera de la cadena de peones nada puede hacer para cooperar en la acción.

Y veremos cómo es rematadamente malo, precisamente por no serlo en apariencia en el planteo.

Apertura Ponziani (C44)
Mar del Plata, 1928
Blancas: R. G. Grau
Negras: Maderna

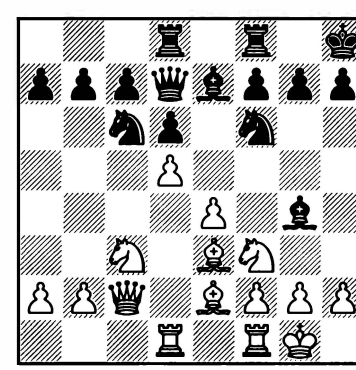
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.c3 ♘f6 4.♕a4* d6 5.d4 ♗d7

El planteo de las blancas fue calificado de "bluff". Las negras quedaban con ventaja aparente luego de 5...♘xe4, pues si 6.d5 seguiría 6...♘c5 7.♕b5 a6, manteniendo el peón de ventaja. Pero las blancas habrían seguido a 5...♘xe4 con 6.♗d3 f5 7.♕c2, con posición agresiva, que en la mayoría de las variantes debe bastar para recobrar el peón.

6.♕c2 exd4 7.cxd4 ♗e7 8.♘c3 0-0 9.♗e2 ♗g4

He aquí el error técnico. El alfil estaba muy bien en "d7", donde ejercía su acción de fiscalización poderosa sobre una diagonal importante. Al ir a "g4" se crea la obligación de cambiarlo por el caballo, lo que significa dejar al blanco con la indiscutible ventaja de dos alfiles en las posiciones abiertas, o replegarse a "h5" y "g6", desde donde queda envuelto por la maraña de peones blancos. El plan de las negras no es claro, pero sin duda 9...♘e8, para seguir con ...♔h8 y ...f5, debe ser más punzante que el del texto. En realidad, la posición negra tiene un defecto y es el punto débil "b7", que impide jugar ...f5 sin perder un tiempo, para evitar ♕b3+. Es evidente que el alfil negro estaría mejor en "c8" que en "g4".

10.♗e3 ♕d7 11.♖d1 ♔h8 12.0-0 ♖ad8 13.d5!



Esta es una jugada que sólo puede hacerse cuando se está muy seguro de sus consecuencias, pues significa fijar la cadena de peones, crearles rigidez, anular aparentemente el alfil blanco y ceder al rival un "hole" en "e5". Pero las blancas especulan con que ...♘e5 es la

* La única jugada para luchar por la iniciativa es 4.d4.

única jugada aceptable, ya que contra 13...♘b8 podría seguir, entre otras, 14.♗xa7, ganando un peón, porque no sería posible 14...b6, encerrándolo, a causa de 15.♗xb8. Siendo 13...♘e5 la única jugada aceptable, luego del cambio de caballos desaparece el peligroso "hole" de "e5", porque entra a ubicarse un peón rival. Pero lo que en realidad busca el blanco es anular el alfil dama negro como pieza de combate.

13...♘e5 14.♘xe5 dxe5 15.f3!

LA RELATIVIDAD DEL AJEDREZ

Con un criterio simple de la posición, las blancas pudieron haber jugado primero 15.♗xg4 para cambiar su alfil, teóricamente malo, porque los propios peones lo anulan, por el también teóricamente buen alfil negro: el que actúa por la diagonal de distinto color que el cuadro que ocupa el peón central más avanzado. Pero mucho más hábil es dejarle el "alfil bueno" radiado en "g6" o "h5", y mantener el "alfil malo", que puede actuar por el ala dama, donde hay debilidades manifiestas por la ausencia de las piezas naturalmente defensoras: la torre dama y el alfil dama, que estarían mucho mejor en "c8", aun ahora.

15...♗h5 16.♕b3 ♕c8

La dama debe reemplazar al alfil aventurero.

17.♖c1 a6

Evita ♘b5.

18.♖c2 ♘e8

En busca de "contrachances" por medio de ...f5, que, asimismo, daría perspectivas al alfil de "h5". Pero esto siempre se paraliza de la misma manera.

19.g4! ♗g6 20.♘a4 h5 21.h3

Las blancas no aflojan la tenaza que ejercen sus peones sobre el alfil. Esto les permite atacar con ventaja material, pues dicha pieza nada significa ya para la lucha. El sistema para sacarlo por vía "e8" es muy lento.

21...♔h7 22.♘c5 ♘d6

Obsérvese la similitud de esta partida con la que mostramos anteriormente. La estrategia es la misma y la derrota se produce por la errónea maniobra del alfil dama, que fue puesto en juego indebidamente.

23.♖fc1 ♗h4 24.♘d3

Esto gana un peón y prácticamente la partida.

24...♘e8 25.♘xe5 ♗g3 26.♘d3

Sin duda, 26.♘xg6 habría dado una ventaja neta, pero es mucho mejor conservar el caballo, que es una pieza activa, y dejar reducido el alfil de "g6" a su escaso papel.

26...hxg4 27.hxg4 f6 28.♗f4

Esto elimina el único alfil eficaz de las negras y el caballo pasa a ocupar una casilla muy importante.

28...♗xf4 29.♘xf4 ♗f7 30.♗d3

Y las negras abandonaron.
El alfil blanco entrará ahora a actuar de manera decisiva, pues en cualquier momento, por medio del sacrificio del peón de "e4", avanzándolo a "e5", su acción sobre el rey será muy fuerte. Tanto contra ...♔g8 o ...g6, la réplica ♘e6 sería fácilmente ganadora.

LA MEJOR CASILLA: "c1" ("c8")

El alfil está muy bien en "c1" ("c8" para las negras) en la mayoría de los planteos con las blancas y las negras. Lo vemos en la Apertura Española con las blancas descansar plácidamente en su casilla de origen durante gran número de jugadas, para sólo actuar cuando su

acción es bien clara. Lo observamos en las defensas indias manteniéndose en "c1", sin preocuparse mayormente no salir a "g5" porque sí. En la misma Apertura del Peón Dama: 1.d4 d5 2.♘f3, los maestros no se precipitan en jugar.2...♗f4, que es un movimiento plausible, como lo han probado muchos análisis, ya que las blancas quedan algo mejor con el plan c4, ♕b3, c5 y e3 encerrándose el alfil dama, y lo observamos en el "Stonewall", que, defectuoso en muchos aspectos, es generalmente más fuerte cuando el alfil está encerrado que en aquellas otras posiciones en que el alfil se ha jugado primero a "g4" para ser cambiado. Y el alfil es más fuerte por la simple razón de que obra a manera de sostén del bloque central de peones y reemplazar al peón "e" en la defensa del "f", en muchas oportunidades. Pero mejor será que veamos una partida para que el ejemplo sea más claro:

Apertura de Peón Dama (D02)
Mar del Plata, 1928
Blancas: J. Montalbán
Negras: R. G. Grau

1.d4 d5 2.♘f3 c6 3.c3 e6 4.♗f4

Esta es una de las jugadas que más difícil hacen el "Stonewall" para el negro. Y lo entorpece porque domina las casillas negras, obliga a cambiar el alfil negro, indudablemente muy valioso, por el alfil dama blanco, evidentemente menos eficaz.

4...♗d6 5.♗g3 f5 6.e3 ♗xg3 7.hxg3 ♘d7 8.♗d3

El cambio de alfiles ha sido una desgraciada necesidad de la posición, pues era el único sistema para impedir que las blancas jugaran ♘e5, cómodamente. Ahora puede hacerse esa jugada, pero luego de 8.♘e5 ♘xe5 9.dxe5 ♕c7, las blancas tendrían serias dificultades, pues si 10.f4 seguiría 10...♕b6, y si 10.♕d4 c5, en ambos casos con buenas perspectivas para el negro. En este planteo hay que impedir a toda costa ♘e5 para que el alfil dama negro no quede sino aparentemente encerrado.
Si se observa la posición de ese alfil, no debe extrañar que el común de los jugadores califique de ominoso a dicho alfil, y no es así, ya que el plan de la lucha de las negras es jugar ...e5 y, cuando esto hagan, su alfil ha de cobrar una pujanza magnífica. Conviene tener presente que el cambio de alfiles ha dado a las negras, como compensación por la pérdida de su alfil en el planteo más eficaz, una casilla muy fuerte para un caballo en "g4".

8...♕f6 9.♘bd2 ♘h6 10.c4 ♘f7

Mejor en este caso que 10...♘g4, porque el caballo tiene un amplio programa en "d6", desde donde amenaza ubicarse en "e4", mientras el caballo dama y la dama fiscalizan enérgicamente el punto "e5" para evitar que el caballo rival se apodere de ese punto fuerte y entonces sí trabe para siempre al alfil dama.

11.cxd5

Esta jugada no agrada, pues ayuda a resolver el problema central de las negras, pero la verdad es que no había muchos planes mejores. Si, por ejemplo, 11.c5, para evitar...♘d6, entonces seguiría 11...e5 con gran fuerza. Si; 11.♕c2, entonces 11...♘d6, seguido de ...♘e4. Las blancas, con este cambio, quieren abrir la columna "c" para iniciar una contrademostración en el flanco dama. Como se ve, las negras, jugando con energía (la amenaza de ...♘d6 y ...♘e4), van obligando a que el adversario deshaga la maraña de peones que envuelve al alfil dama.

11...exd5 12.♕c2 ♘d6 13.a4 ♘e4 14.a5 ♖b8

Mejor que 14...a6 . Si 15.a6 seguiría ahora 15...bxa6 y después ...c5, con gran juego en ambos flancos.

15.♖c1 a6

Ahora es necesario.

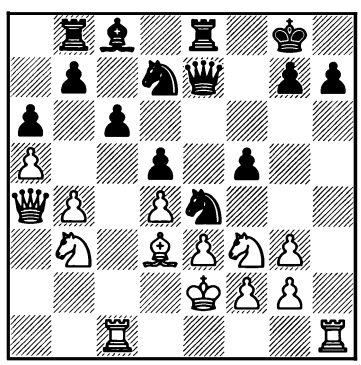
16.b4 ♕d6 17.♕a4 ♘df6

Ahora es posible permitir ♘e5, pues en cualquier momento se puede desalojar al caballo.

18.♘e5 0-0 19.♘b3 ♘d7 20.♘f3 ♕e7

Con esta jugada las negras inician una combinación para explotar la debilidad de la situación del rey blanco. Se amenaza 21...♘xg3 seguido de ...♕xe3+, ganando el peón, y esta amenaza existe aún si las blancas se enrocan. Esto obliga, pues, a:

21.♔e2 ♖e8



Ahora la amenaza es más fuerte y las blancas están obligadas a jugar ♗xe4, que es en realidad el plan de las negras. Todo ha sido una maniobra táctica para lograr que desaparezca el último peón que se oponía a la acción latente del alfil "ominoso".

22.♗xe4 fxe4 23.♘g1 ♘f6 24.♘c5 ♗g4+

Y el alfil ha entrado a jugar sólo en el movimiento 24, y de poderosa manera. Mientras el alfil blanco de "d3", estratégicamente mejor, debió resignarse al cambio por el caballo de "e4", el de "c8", encerrado, criticado, vapuleado, cuando entró a jugar lo hizo de manera poderosa, porque la lucha tiene ya una fisonomía dada y difícilmente puede soportar la posición blanca la agresión de este enemigo, con el que no contaba, pues erróneamente lo suponía radiado de la lucha.

25.♔e1 ♖bd8 26.♕a2 ♗c8

Y el alfil, luego de haberle dado paso a la torre, vuelve a su humilde casilla de origen, para esperar que las demás piezas, especialmente el caballo desde "g4", completen su acción demoledora, y entrar a jugar para dar el golpe de gracia a la posición rival.

27.♖h4 g5 28.♖h1 ♘g4 29.♘h3 ♔g7

Es necesario apoderarse de la columna "f", y para hacerlo es también necesario sacar al rey de esa diagonal para evitar un eventual ♘xe4, que explota la inmovilidad del peón "d".

30.♖c2

Las blancas acumulan todas sus piezas en el sostén del peón "f", sobre el que ha de concentrarse en breve una seria agresión.

30...h6 31.♖e2 ♕d6

Se va tejiendo la combinación. Las negras atacan el peón que ha de quedar indefenso después de la captura del peón "f".

32.♕c2 ♖f8 33.♕a2

Las blancas no tienen nada mejor que estar a la espera de los acontecimientos. Su única pieza agresiva, el caballo de "c5", está contenida en toda su acción ofensiva por el alfil, hasta hace muy poco horriblemente malo, de las negras.

3..♖f7 34.♕c2 ♖df8 35.♕a2 ♘xf2

El sacrificio ganador, que finca toda su fuerza en la oportuna entrada del alfil.

36.♘xf2 ♕xg3 37.♖f1 ♕xg2 38.♖d2 ♗h3

Y esta formidable ubicación del alfil decide la lucha en seguida. Como se ve, el alfil primeramente encerrado, pero ejerciendo una acción de sostén de la cadena de peones, después apoyando al peón de "b7" y trabando al caballo de "c5", y ahora rematando la combinación de las negras, está lejos de merecer el califi-

cativo de malo, que generalmente se endilga al alfil que el ajedrecista objetivamente ve trabado en su acción. Sin considerar que las piezas valen, no sólo por lo que hacen, sino por lo que pueden hacer.

39.♘e6+ ♔g8

Y las blancas abandonaron.

EJEMPLO VALIOSO

Las negras realizaron en la partida que ahora insertamos una experiencia con miras a robustecer o debilitar la tesis sostenida en estos artículos, que encierran una idea nueva, digna de ser meditada. Y los hechos fueron de sobra elocuentes.
Veamos:

Defensa Eslava (D12)
Carrasco, 1938
Blancas: V. Fenoglio
Negras: R. G. Grau

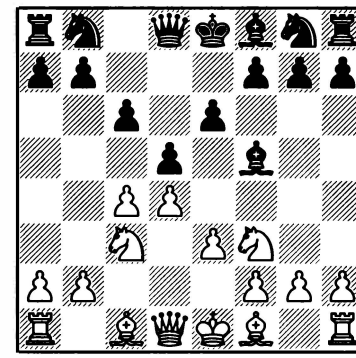
1.♘f3 d5 2.d4 ♗f5

Esta tentativa de sacar el alfil rápidamente puede ensayarse como maniobra táctica y ofrece algunas posibilidades apenas el blanco no juegue con la cordura necesaria. Pero es técnicamente inferior, porque el alfil queda fuera de juego, a pesar de estar delante de la cadena de peones. Sin embargo, es sólo jugable en este caso, cuando las negras no han hecho el gambito directamente.

3.c4 e6 4.♘c3

En nuestra opinión, esta jugada es mejor que todas las maniobras para sacar provecho de la salida del alfil por medio de 4.♕b3. Pues entonces, luego de 4...♘c6, se llega a la médula de la variante Balogh, que tiene un sinfín de sutilezas tácticas que el blanco debe saber sortear.

4...c6 5.e3



Y ahora es el blanco el que voluntariamente se encierra el alfil, por cierto que de manera muy transitoria, mientras el negro ha resuelto, en apariencia, el famoso problema. Pero los hechos probarán que el alfil de "f5" sólo sirve para que el blanco gane tiempos en la lucha y consiga intensificar su agresión.

5...♘f6 6.♗d3 dxc4

En este momento las negras, aun a costa de perder un tiempo, debieron cambiar los alfiles. No lo hicieron porque después de 6...♗xd3 7.♕xd3 ♘bd7 8.0-0 ♗e7 9.e4 dxe4 10.♘xe4 ♘xe4 11.♕xe4 ♘f6 12.♕e2, las blancas conservan una evidente presión central y tienen una partida, si no ganada, mucho más cómoda. No sería bueno replicar 12...c5, por 13.♖d1. Si al sacar el alfil no da ventaja cambiarlo por el alfil rival, no se ve beneficio en esta aparente jugada de desarrollo.

7.♗xc4 ♗e7 8.0-0 ♘bd7 9.♕e2 0-0

EL ERROR MÁS GRAVE

Éste es un grueso error estratégico. Era necesario evitar a toda costa e4, que si bien no tiene fuerza decisiva en las posiciones normales en que el alfil dama negro está encerrado en "c8", es grave ahora que el alfil actúa en el centro y corre el riesgo de quedar copado. La jugada justa era 9...♘e4, entorpeciendo el avance del peón "e". Si para efectuarlo a toda costa siguiera 10.♘xe4 ♗xe4 11.♘d2 ♗d5

12.♗d3 c5, se remediaría el mal original. Omitida esa maniobra, única para equilibrar la lucha, la posición negra queda técnicamente perdida.

10.e4 ♗g4

Era aún mejor 10...♗g6.

11.♗e3 ♕a5

Las negras se encuentran sin jugadas satisfactorias. Pero aun 11...c5 daba lugar a una lucha más razonable después de 12.dxc5 ♘xc5 13.♖fd1 ♕c7 14.♖ac1, pero las blancas mantendrían la iniciativa cómodamente. No obstante, es evidente que la jugada del texto es inferior y revela que se dan por vencidas antes de tiempo.

12.h3!

Muy bien jugado. Obliga a replegarse al alfil y le quita a la dama la casilla "h5", que permitiría una simplificación. No sería lo ideal 12...♗xf3, por 13.♕xf3, ya que si 13...e5 o 13...c5 seguiría 14.d5, mas en cualquier caso era mejor que el movimiento que efectúan acto seguido las negras. Pero el solo hecho de tener que cambiar un alfil que ha hecho tres movimientos por un caballo que solamente jugó una vez, revela lo precario de la maniobra de planteo del negro, que sólo puede aceptarse tácticamente.

12...♗h5? 13.a3 ♖fc8

Las negras quieren jugar ...♕d8 y ...♕f8, pero no hay tiempo. La tormenta sobre el enroque corto es muy fuerte.

14.g4

El ataque natural y simple, ya que no entraña ningún riesgo. Y todo, a costa del desventurado alfil liberado de las negras.

14...♗g6 15.♘d2 h5

No servía 15...c5 , por 16.d5.

16.f4 hxg4 17.hxg4 ♗h7

Las negras, sin rubores, podrían ya abandonar. No hay cómo detener el ataque de las blancas, que se realiza con el mínimo de riesgo.

18.g5 ♘e8 19.♕g4 ♔f8

Se amenaza ♗xe6. La única resistencia la habría dado 19...♘f8 20.f5 exf5 21.exf5 g6 (para evitar g6) 22.f6, y las negras quedarían prácticamente con una pieza menos, ya que el alfil dama que intentó jugar en el planteo se vería reducido a la más ignominiosa de las posturas, en "h7".

20.f5 exf5 21.♕h5

Las negras abandonaron ante las múltiples amenazas de ♕xh7, ♕xf7 mate, y ♖xf5, que no pueden contener. Fue una experiencia valiosa para nuestra teoría sobre el valor del alfil dama liberado antes de tiempo.

ALFIL MALO CONTRA ALFIL BUENO

Veamos otra partida del mismo torneo, en la que se impone al final un alfil que durante toda la lucha fue un típico y rematado alfil "malo" contra un alfil que siempre fue "bueno".

Gambito de Dama (D36)
Carrasco , 1938
Blancas: R. Letelier
Negras: R. G. Grau

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 ♘bd7 5.cxd5 exd5 6.♗g5 ♗e7 7.e3 0-0 8.♗d3 c6 9.♕c2 ♖e8 10.♗f4 ♘f8 11.h3 ♗d6 12.♗xd6 ♕xd6 13.0-0 ♗e6

El alfil se mueve para dar acción a la torre dama. Por otra parte, nada mejor hace en "e6" que en "c8", ya que domina el mismo número de casillas, y, en cambio, no sostiene "b7".

14.♖fc1 ♖e7 15.♖ab1

Preparando una maniobra en el flanco de dama, que obliga al negro a jugar con suma cautela.

15...♘6d7 16.♘a4

Seguiría si 16.b4 con 16...b5, con la amenaza de ...♘b6 y...♘c4.

16...♖ae8 17.b4 a6 18.♘c5 ♘xc5 19.dxc5

Probablemente lo más dinámico. Si 19.♕xc5 seguiría 19...♕b8, y luego ..♘d7, rechazando a la dama. Si; 19.bxc5 las negras jugarían 19...♕c7 y después ...♗c8, bloqueando el ala dama y manteniendo dominio en el centro y en el ala de rey.

19...♕c7 20.a4 ♗d7 21.b5 axb5 22.axb5 g6

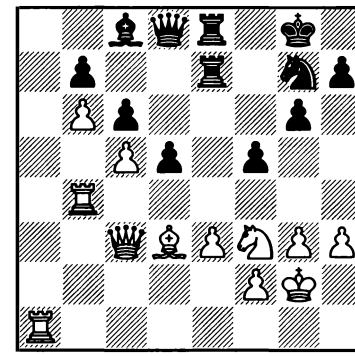
Ahora son las negras las que comienzan a presionar sobre el juego rival. Tratarán de explotar el dominio sobre el punto "e4" que ejercen ambas torres, tema de tantas combinaciones.

23.♕c3 f5 24.b6 ♕b8 25.♖b4 ♘e6 26.g3

UNA COMBINACIÓN TÍPICA

Y en este momento las negras, que habían efectuado ...♘e6 para realizar, si g3, una combinación ganadora o de muy difícil defensa, sufren uno de los tantos fenómenos de amnesia comunes en ajedrez, y dejan de ganar la partida, de acuerdo con el famoso tema del sacrificio en "e3" (o "e6", para el blanco). La partida se debió continuar con 26...♘xc5 27.♕xc5 ♖xe3! 28.fxe3 ♕xg3+ 29.♔h1 ♕xf3+, que sin duda es ganador, o a lo sumo puede proporcionar tablas a las blancas, y las negras, en realidad, no podían pretender mucho más. En cambio jugaron:

26...♘g7 27.♔g2 ♕d8 28.♖a1 ♗c8



Y el alfil negro, tema de la lucha, vuelve a "c8", donde apoya al peón de "b7" y no entorpece a ninguna pieza. Como alfil malo no puede pedirse nada más perfecto, ya que no tiene ninguna diagonal donde ir que no esté ocupada por los propios peones, pero...

29.♖ba4 ♖f7 30.♘e5 ♕f6 31.f4 g5 32.♗e2 ♖fe7 33.♖c1 h5 34.♔h2 ♔h7

Necesario para poder jugar ...♘e6 sin los riesgos de ♘xc6, amenazando la dama y ♘xe7+.

35.♖g1 g4 36.h4

Observemos la posición. ¿En qué razón pueden fundar las negras esperanzas de mover su alfil? Pues, en el dominio de la columna "e" y en la posibilidad de jugar eventualmente ...d4, ya que si las blancas tuvieran, por ejemplo, el peón de "e3" en "d4", el alfil sería típicamente el alfil malo de Reti, y nadie pretendería salir en defensa de él. Pero hay una posibilidad de ruptura y hacia ella se encaminan las negras, especulando, además, con que las blancas en este momento jugaban apremiadas por el tiempo.

36...♘e6 37.♖c1 ♘f8 38.♖a3 ♘g6 39.♘xg6 ♔xg6

No parece mejor 39...♕xc3 0.♖cxc3, y si 40...♔xg6 41.♗f1, con buena resistencia, si bien siempre estarían mejor las negras.

40.♕d2 d4

LA RUPTURA CLÁSICA

Y se produjo la ruptura central, y ahora veremos al alfil "malo" entrar a jugar de poderosa manera.

41.♖d1 ♖e4 42.♖d3 ♖xe3 43.♖xe3 dxe3 44.♕d4

Mejor parece ser 44.♕c1.

44...♕xd4 45.♖xd4 ♗e6 46.♖d3

Si 46.♖d6 ♔f7, seguido de...♔e7 y ...♖d8, con final de alfiles ganador.

46...♗d5

Y ahora el alfil malo juega delante de sus peones, en el final de la partida, y el alfil bueno no tiene casillas aceptables donde ubicarse, ni aun cuando no existiera el peón de ventaja.

47.♔g1 ♔f6 48.♖c3 ♖e4 49.♔f1 ♔e6 50.♔e1 ♖a4

Las negras entregan el peón para entrar con el rey y hacer valer la preponderante acción del alfil malo, ahora poderoso en "e4".

51.♖xe3+ ♗e4 52.♗d1 ♖a1 53.♔d2 ♔d5 54.♖c3 ♔d4 55.♗b3 ♗d5 56.♗c2 ♖a2

Las blancas abandonaron, porque se ha creado una posición típica de "zugzwang", en la que no hay ninguna jugada satisfactoria.
Estos dos ejemplos tienden a robustecer nuestra teoría sobre el famoso alfil dama.

PARTIDA INOLVIDABLE

Veremos una partida maestra, una verdadera joya del ajedrez de todas las épocas. Carece, quizá, de las sutilezas profundas que destacan al ajedrez moderno en materia de planteos, pero, en cambio, tiene el poderoso atractivo de un medio juego lleno de enjundia y de una combinación final pocas veces vista en partidas de torneos. Actúan dos alfiles encerrados (uno por bando) y se observará de qué manera se ingenió Zukertort para provocarle al rival jugadas que al final le permiten ganar por la acción decisiva de ese enemigo inesperado.

Gambito de Dama (D31)
Londres, 1883
Blancas: J. Zukertort
Negras: J. Blackburne

1.c4 e6 2.e3 ♘f6 3.♘f3 b6 4.♗e2 ♗b7 5.0-0 d5

Actualmente una jugada de este tipo sería criticada técnicamente. Las negras han efectuado el "fianchetto" de dama y al avanzar el peón se obstruyen la gran diagonal por la que dicha pieza actúa. Más a tono con las exigencias de la posición sería 5...♗e7, con el plan...0-0,...d6, ...♘bd7,...e5,...a5 y...♘c5, creando una cintura que presione el centro blanco.

6.d4 ♗d6

Por principio general en las aperturas del peón dama, el alfil negro es mucho más eficaz en "e7" que en "d6". En la posición actual se expone a que se le haga objeto de una agresión, ya por vía "e4" o "b5", y tener que retirarse perdiendo un tiempo, o dejarse cambiar, lo que significa perder el alfil por el momento más eficaz, ya que debe custodiar las casillas que los peones no vigilan.

7.♘c3 0-0 8.b3 ♘bd7

Quizá fuera mejor 8...a6, seguido de ...c5 y ...♘c6. Por lo menos vulneraría más enérgicamente la configuración central de peones y restaría a las blancas la posibilidad del desagradable salto del caballo a "b5".

9.♗b2 ♕e7

Esta jugada es un error técnico para el ajedrez moderno, pero no lo era para el tipo de juego

que se prefería en el siglo pasado. La razón es clara: actualmente se les da una preferencia incuestionable a los alfiles sobre los caballos, y en 1883, y aun mucho más tarde, los caballos eran el arma preferida de multitud de maestros. Aun de grandes maestros como el ruso Chigorin.

10.♘b5!

UNA JUGADA PERFECTA

Quizá más que por el simple propósito de cambiar el alfil, las blancas hayan efectuado esta maniobra para anticiparse a la amenaza ...e5, que permitiría a éstas adquirir una cómoda iniciativa y gestar un posible ataque sobre el enroque blanco. Pero aun no existiendo esa amenaza, la jugada del texto es inobjetable estratégicamente, porque elimina el alfil activo que fiscaliza el punto "e5" y las diagonales negras, que ahora son muy importantes.

10...♘e4 11.♘xd6 cxd6

Las negras retoman con el peón, no para jugar más tarde...e5, ya que un avance de este tipo apoyado por un peón doblado es casi siempre un inconveniente, porque el peón que avance a "e5" no puede cambiarse para no dejar dos peones doblados y aislados, ni avanzarse, porque esto significaría dejar reducidos al más humilde de los papeles a los peones doblados de la columna "d". Lo que el negro pretende hacer es cambiar el peón "d5" por el "c4" blanco, y llevar el de "d6" a "d5", con lo que quedará abierta la columna "c" para sus torres.

12.♘d2 ♘df6 13.f3

Desalojando al incómodo caballo de "e4", que actuaba como una cuña sobre el centro blanco.

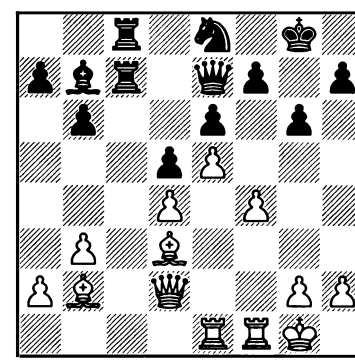
13...♘xd2 14.♕xd2 dxc4 15.♗xc4

En la actualidad, la mayoría de los maestros capturarían este peón con el peón, para seguir con un plan basado en a4 y a5, creando un peón aislado en la columna "b".

15...d5 16.♗d3 ♖fc8 17.♖ae1!

Mientras las negras tratan de explotar el dominio de la columna "c", muy difícil de vulnerar por la defensa que en ella ejercen ambos alfiles al tomar los cuadros de acceso "c2" y "c3", las blancas preparan su ofensiva en el ala rey para explotar la mayor elasticidad de sus peones.

17...♖c7 18.e4 ♖ac8 19.e5 ♘e8 20.f4 g6



A esta posición queríamos llegar. Un observador superficial, con justo derecho calificará de alfil malo tanto al de las negras de "b7" como al blanco de "b2". Peor éste, ya que dos propios peones, que, por otra parte, no pueden moverse, impiden que actúe en la batalla. Se trata, además, de una posición de semibloqueo en la que suelen ser más eficaces los caballos. Pero el ajedrez es juego de muchos recursos y las blancas inician una maniobra que ha de obligar a las negras a avanzar sus peones del enroque, de manera que el alfil, ahora "ominoso", pueda decidir la partida. En esta posición, pues, el alfil de "b2" blanco no es malo, sino que es magnífico.

21.♖e3!

EL PRINCIPIO DE UNA GRAN COMBINACIÓN

Con esto comienza una de las combinaciones más profundas que nunca se hayan realizado. Aparentemente su amenaza es jugar ♖h3, f5 y ♕h6, pero en realidad el blanco desea obligar

a que se haga la jugada ...f6, única defensa satisfactoria.

21...f5

Bloqueando, pero...

22.exf6

Existe el recuso de tomar al paso y los alfiles necesitan líneas abiertas.

22...♘xf6 23.f5!

Éste es el detalle sutil de la combinación. Ahora se vulnera el peón de "e6" y se obliga a colocar el caballo en "e4", lo que permite su eliminación, que el peón de "d5" pase a "e4" y que el de "d4" blanco recobre su perdida movilidad. Se observa de qué manera violenta el blanco ha obligado al negro a darle juego al alfil ominoso.

23...♘e4 24.♗xe4 dxe4 25.fxg6!

Las blancas han tenido que prever muchas jugadas para efectuar esta combinación. Obsérvese que han permitido...♖c2, que aparentemente gana una pieza.

25..♖c2 26.gxh7+ ♔h8

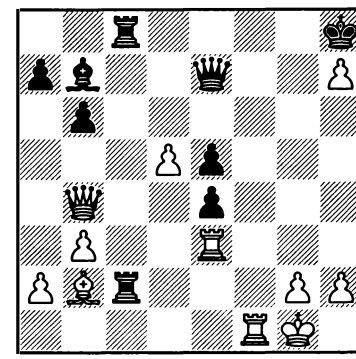
No es posible capturar el peón para evitar que la torre blanca entre con jaque en "h3" y la dama vaya luego a "h6" con amenazas de mate inevitables. En este tipo de posiciones, guarecerse bajo un peón rival evita la acción frontal de las torres, pero para algo está agazapado el "alfil malo" de "b2", que entrará a actuar poderosamente.

27.d5+! e5

Y ahora parece que el ataque de las blancas fracasó. El alfil está obstruido por un peón bien defendido por la dama, y están amenazados la dama y el alfil. Y es precisamente en este momento que las negras están totalmente perdidas.

28.♕b4!!

LA PRIMERA SORPRESA



Una de las jugadas más bonitas que se han hecho nunca en ajedrez, cuyo mérito se acentúa si se considera que debió ser prevista hace largo rato, pues de no existir este recurso las blancas estarían perdidas.
La idea que la anima es la de explotar la situación de pieza sobrecargada en que ahora se encuentra la dama de las negras. Debe defenderse de la agresión y apoyar a la vez el peón de "e5", ya que si el alfil lo captura, hay jaque mate inevitable. Y, además, las blancas ganan un tiempo, pues atacan a la vez a la dama negra, lo que permite mantener el precioso alfil de "b2".

28...♖8c5

Es interesante ver cómo habrían perdido las negras si se hubieran dejado arrastrar por la "generosa" oferta de las blancas. Si 28...♕xb4 29.♗xe5+ ♔xh7 30.♖h3+ ♔g6 (única) 31.♖f6+ ♔g5 (o 31...♔g7 32.♖g3+ ♔h7 33.♖f7+ ♔h6 34.♗f4+ ♔h5 35.♖h7++) 32.♖g3+ ♔h5 33.♖f5+ ♔h6 34.♗f4+ ♔h7 35.♖h5++.
Las negras han interrumpido, con la jugada efectuada, la acción de la dama, pero nuevamente surge el tema de la pieza sobrecargada. La dama no puede hacer otra cosa que vigilar el peón de "e5", pues la entrada del alfil, como se ha visto por el análisis anterior, es ganadora. Basadas en eso, las blancas entregaron la

dama, que no podía capturarse, y ahora sacrifican una torre.

29.♖f8+! ♔xh7

Es evidente que sería muy malo igualmente 29...♕xf8, a causa de 30.♗xe5+ ♔xh7 31.♕xe4+ y mate inevitable con ♖h3 o ♕g6.

30.♕xe4+ ♔g7 31.♗xe5+ ♔xf8 32.♗g7+!

Todavía un chiste final. Tras esta jugada se pierde la dama y el mate es asimismo inevitable, con dama y torre. Las negras abandonan.
El crítico de la revista británica "The Field" era entonces el maestro Hoffer, quien, al comentar esta partida, dijo lo siguiente: "Nunca olvidaremos la sorpresa de los espectadores cuando vieron que entregando la dama, las blancas transformaban una partida aparentemente perdida en brillante victoria. Fue necesario todo el tacto que caracteriza a los caballeros ingleses para que no testimoniaran sus sentimientos y aprobación de lo bello por medio de ruidosos aplausos. No ha sido jugada jamás una partida más hermosa, y pocas pueden igualársele. Contestada por un maestro de la talla de Blackburne, se eleva aún más el mérito del triunfo de Zukertort".

III.- LA EXPERIENCIA DE LOS PLANTEOS MODERNOS

Desde diversos ángulos hemos considerado el problema del alfil malo, de acuerdo con la precipitada definición que asignan los aficionados a los alfiles que se encuentran trabados por los propios peones. Hemos visto que en realidad es una pieza necesaria, ya que nunca debe considerarse la posición como un elemento estático, sino que debe tenerse en cuenta cuál es el plan a seguir y la transformación que sufrirá en el curso de las operaciones. Sólo así se explica que haya tan numerosos núcleos de planteos, y de planteos perfectamente jugables y aun dignos de ser recomendados por sus reservas ofensivas y defensivas, en los que voluntariamente se encierra el alfil. Para ser más claros, para evitar que se suponga que argumentamos sin solidez vamos a dar una reseña de planteos excelentes en los que se encierra el alfil dama y aun el de rey, sin que por eso se pueda argumentar que el alfil encerrado es una debilidad.

EL GAMBITO DE DAMA

En primer término la defensa Ortodoxa:

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 ♘bd7 5.♗g5 ♗e7 6.e3 0-0 7.♖c1 c6

En esta defensa tan usual y que fue la que animó el "match" por el campeonato del mundo entre Capablanca y Alekhine, las negras tienen dificultad para poner en juego su alfil dama. Pero la única razón que la anima es preparar convenientemente las jugadas ...e5 o ...c5, y esas jugadas no serían buenas como plan general de la lucha de no existir el alfil dama, que inmediatamente actúa sobre las casillas blancas del tablero, que tanto el avance como la desaparición de los peones "e" o "c" dejan sin eficaz custodia en caso de no existir ese alfil. Quiere decir que el plan medular del Gambito de Dama, desde el punto de vista negro, funda sus esperanzas de éxito en la acción del alfil dama.
No faltará, sin duda, quien quiera volver la oración y afirme que ese plan se hace, precisamente, para liberar al alfil dama, pero invitamos a que un ajedrecista juegue sin su alfil dama y plantee un Gambito de Dama y nunca avance el peón "c" o el "e", o lo avance, que es igual, y en ambos casos verá lo precario de la situación. Cuando deje sus peones estáticos en "c6" y "e6", irá sucumbiendo por falta de espacio y por la elemental razón de que el centro adversario permanecerá invulnerable y, si avanza uno de esos peones, sus casillas blancas no tendrán fiscalización adecuada.

LA VARIANTE BUENOS AIRES

Así ha bautizado Luis Palau en su libro sobre el "Gambito de la Dama" a la variante que, partiendo de la Ortodoxa, o sea de la posición antes esbozada, sigue así:

8.♗d3 a6 9.cxd5

Para anticiparse al plan de...dxc4, seguido de...b5 y ...c5, que libera la posición negra en el ala dama.

9...cxd5

Esta jugada es aparentemente un error grave. Como que encierra voluntariamente el alfil dama, que queda radiado tras sus peones, con pocas esperanzas de entrar a jugar. Pero no es precisamente esto lo que puede criticarse, ya que este alfil ejerce una acción defensiva imprescindible al fiscalizar el cuadro "c6" y dar sostén a las torres en el punto "c8". Lo que podría criticarse es el renunciamiento a la ofensiva que esto entraña, y el deseo de mantener una posición en la que el empate es el único norte, a no mediar una precipitación de las blancas.
El juego se puede seguir con 10.0-0 b5, jugada que es la idea central de la captura con el peón "c". Las negras deben seguir con ...♗b7,...♕b6 y...♖fc8. La variante Buenos Aires lo mismo puede ensayarse contra 8.♗d3, como contra 8.♕d2, u 8.a3, y en todos los casos las negras, a pesar del alfil encerrado, tienen excelentes perspectivas de mantener el equilibrio hasta el fin de la lucha. Ejemplos de ello tenemos en gran abundancia en nuestro medio, ya que esta variante se ha practicado con éxito en varias partidas.

UN BUEN MODELO

Precisamente una de las más típicas, porque además destaca una de las maniobras existentes para dar juego al alfil encerrado, es la que sigue:

Gambito de Dama (D63)
Blancas: Falcón
Negras: Ojeda

1.d4 ♘f6 2.♘f3 d5 3.c4 e6 4.♗g5 ♗e7 5.♘c3 0-0 6.e3 ♘bd7 7.♖c1 c6 8.a3 a6 9.♗d3 b5 10.cxb5 cxb5 11.0-0 ♗b7 12.♗b1 ♖c8 13.♕d3 ♘e4 14.♗xe7 ♕xe7 15.♘d2 f5 16.♘b3 b4 17.axb4 ♕xb4 18.♘a2 ♕b6 19.♖xc8 ♖xc8 20.♖c1 ♖xc1+ 21.♘axc1 a5 22.f3 ♗a6 23.♕c2 ♕b4 24.♕d1 ♘d6 25.♕d2 ♕b5 26.♗d3 ♘c4 27.♗xc4 dxc4 28.♘xa5 c3 29.♕e1 cxb2 30.♘cb3 ♕d3 31.♘d2 f4 32.exf4 ♕xd4+ 33.♔h1 ♕xd2

Y las blancas abandonaron.
Una partida perfecta de las negras.
En la Defensa Semieslava se produce también el encierro voluntario del alfil, después de la secuencia 1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.e3 e6, y ambos dejan el alfil detrás de sus peones, sin que por esto el problema sea grave. Las blancas lo liberan rápidamente, ya que pueden jugar pronto e4, pero las negras no, y a pesar de esto no están en situación inferior.

OTROS PLANTEOS CON ALFIL ENCERRADO

Si pasamos al "Stonewall", ya sea con las blancas o con las negras, el asunto se hace más claro. Veamos:

1.d4 d5 2.e3 c5 3.c3 ♘c6 4.f4 ♘f6 5.♗d3 e6 6.♕f3, seguido de ♘h3, ♘d2, 0-0 y ♘f2.

En este sistema de juego, que también suele practicarse con las negras, el alfil dama queda encerrado mucho tiempo y, sin embargo, logra ejercer una acción valiosa, ya que, como lo vimos en el ejemplo de Tartakower, que anteriormente examinamos, logra entrar en juego en la mayoría de las oportunidades cuando su acción es necesaria.
En muchas variantes "indias" las blancas logran bloquear el centro, pero se encierra su alfil rey, ya que su propios peones le anulan la acción. No obstante, generalmente esta pieza es muy poderosa, puesto que da base a multitud de combinaciones. Ejemplo claro de esto lo dice la partida que Grünfeld, con las blancas, me ganó en la olimpiada de Varsovia, la que se desarrolló así:

Defensa India de Dama (E17)
Varsovia, 1935
Blancas: E. Grünfeld
Negras: R. G. Grau

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.g3 ♗b7 5.♗g2 ♗e7 6.0-0 0-0 7.♕c2 ♕c8 8.♘c3 d6 9.e4 ♘bd7 10.b3 e5 11.♗b2 ♖e8 12.♖ac1 c6 13.♖fd1 ♗f8 14.♕b1 ♕c7 15.d5 c5

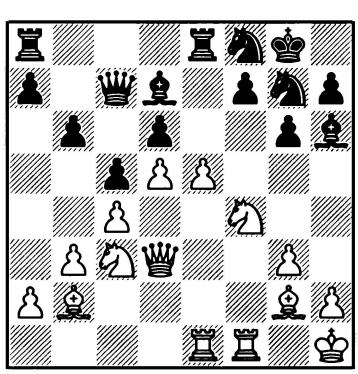
En esta posición las blancas tienen ventaja de espacio, pero las negras, aparentemente, equilibran la lucha por la falta de acción agresiva del alfil rey blanco, que está anulado por sus propios peones rígidos, contenidos por una barrera de peones aparentemente inexpugnable. Pero veremos las combinaciones que surgen, precisamente por la acción latente del alfil encerrado.

16.♕d3 g6 17.♖f1 ♘h5 18.♔h1 ♗h6 19.♖ce1 ♘f8 20.♘g1 ♗c8 21.♘ge2 ♗d7 22.f4

Comienzan la ruptura del frente de peones.

22...exf4? 23.♘xf4 ♘g7 24.e5!

Siguen las blancas combinando en mérito a la acción latente y pujante del alfil, aparentemente inutilizado.



24...♘f5 25.e6!

Y sigue la agresión por medio de la aparentemente rígida cadena de peones, que se ha estirado de poderosa manera.

25...♗xf4 26.gxf4 fxe6 27.dxe6 ♗c6 28.♘d5! ♗xd5

Hay que evitar ♘f6+.

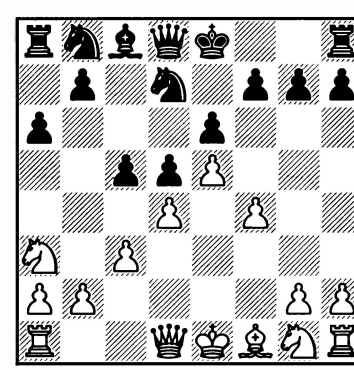
29.♗xd5 ♕e7 30.♕c3 ♘d4 31.f5 gxf5 32.♖xf5 ♘fxe6 33.♖xe6 ♕xe6 34.♕g3+ ♔h8 35.♗xd4+ cxd4 36.♗xe6 ♖xe6 37.♕f2

Y las negras abandonaron. Sin preocuparse por la ganancia de calidad, las blancas han decidido la partida, precisamente por medio del alfil encerrado, en cuya falta de acción confiaban las negras. Es necesario reconocer, sin embargo, que las negras facilitaron la tarea al adversario al no jugar 21...g5 o 22...f6.

EN LA DEFENSA FRANCESA

Pasando a otro tipo de partida recordemos la Defensa Francesa. En ella las negras, en la primera jugada encierran el alfil y no están inferiores por esa causa.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗e7 5.e5 ♘fd7 6.♗xe7 ♕xe7 7.♘b5 ♕d8 8.c3 a6 9.♘a3 c5 10.f4

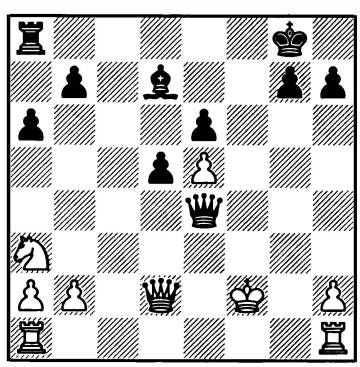


Esta posición tiene la particularidad de que el alfil dama de las negras queda encerrado y con pocas perspectivas de entrar pronto en juego. Sin embargo, es perfectamente jugable

y hay centenares de partidas en las que se ha practicado. El alfil dama sale en muchas variantes por vía "d7" y "b5", en otras va a "b7" y en cierto momento logra entrar en juego vía "d5", ya que el peón negro de "d5" a menudo pasa a "e4" si las negras logran ubicar un caballo en ese sector, y en otras sólo juega en el final puro, pero en todos los casos el juego negro no se resiente por esto.
Sin alejarse mucho de esta posición, recordemos una partida jugada en el torneo de Vélez Sársfield de 1923, entre Irume y Grau, que terminó así:

Defensa Francesa (C14)
Vélez Sársfield, 1923
Blancas: Irume
Negras: R. G. Grau

10...♘c6 11.♘f3 f6 12.♕d2 0-0 13.♗e2 cxd4 14.cxd4 fxe5 15.fxe5 ♖xf3! 16.gxf3 ♕h4+ 17.♔d1 ♘xd4 18.f4 ♘xe2 19.♔xe2 ♕g4+ 20.♔e3 ♘xe5! 21.fxe5 ♕e4+ 22.♔f2 ♗d7



Como se ve, sólo ahora el alfil puede salir y se verá qué poderosa acción ejercerá, a pesar de lo aparentemente precario de su situación.

23.♖he1 ♕g4!

Para impedir que el rey se cobije en el ala rey y dar fuerza a la acción futura del alfil.

24.♕e2 ♖f8+ 25.♔e3 ♕e4+ 26.♔d2 ♕d4+ 27.♕d3 ♖f2+ 28.♖e2 ♖xe2+ 29.♔xe2 ♕xb2+

Y las blancas abandonaron. Si 30.♘c2, defendiendo la torre y cubriendo el jaque, entonces el alfil "malo" define la partida mediante 30...♗b5, ganando la dama.

Hemos observado, pues, una serie de planteos muy usuales en los que el alfil dama se encierra, sin que por eso la lucha sufra entorpecimientos. Por el contrario, en todos ellos es muy eficaz, primero, su acción defensiva, y más tarde su poder de agresión. La dificultad del ajedrez no es la posición que se ve, sino las posiciones que de ella se derivan, y las piezas encerradas sólo deben preocupar cuando se observa que no existe medio de abrir el juego. Pero mientras haya otras piezas, mientras existan peones que puedan moverse, hay medios para hacerlas entrar en juego y con eficacia, ya que el adversario habitualmente no está preparado para luchar contra una pieza que no ha tenido en cuenta.

CONCLUSIONES TÉCNICAS

1ª El alfil dama encerrado no es un alfil malo, sino en muy raras y contadas oportunidades.
2ª El alfil dama de las negras debe quedar en su casilla de origen, en muchas oportunidades, especialmente cuando el plan futuro tiene por norte las jugadas ...d5 o ...c5, rompiendo el fuego en el centro del tablero.
3ª Sólo existiendo el alfil dama estas jugadas no ofrecen peligros derivados de las debilidades de las casillas blancas laterales del peón que avanza.
4ª El intento de sacar el alfil fuera de la cadena de peones para dejarlo encerrado en ese nuevo sector es inferior, por lo general, a la maniobra de mantenerlo aprisionado provisionalmente en su casilla de origen, que suele ser la mejor de todo el tablero, de acuerdo con el sentido moderno de los planteos.
5ª El alfil dama es una pieza que debe ponerse en juego con mucho tacto, ya que no dispone de buenas casillas naturales en la mayoría de las aperturas. Por lo que es prudente sacarlo

sólo cuando la estrategia medular de la partida está bien definida.

6ª Como los alfiles son superiores a los caballos, especialmente cuando actúan en pareja, la conservación del alfil tras los peones evita cambios que pueden ser desfavorables.

7ª Quien mantiene el alfil tras sus peones debe evitar que los peones rivales bloqueen totalmente a los propios peones, pues al no poder simplificarse la posición, los alfiles carecerán de valor agresivo.

8ª También con las blancas la retención del alfil tras la cadena de peones en el planteo para ponerlo en acción más tarde, como pasa en el Sistema Colle, y en muchas variantes del Gambito de Dama, es un plan estratégico muy eficaz.

9ª El alfil dama debe conservarse, puesto que así lo exige el norte de los planteos modernos y de la estrategia del juego, ya que sin esta pieza, transitoriamente encerrada entre sus propios peones, no podría realizarse las usuales maniobras del medio juego de todos las aperturas.

10ª El alfil dama y su movilidad es el problema más sutil del ajedrez y no debe preocupar otra cosa que la posibilidad de un bloqueo absoluto que lo inmovilice. Las negras, si juegan con cordura, siempre disponen de maniobras para hacerlo entrar pujantemente en juego.

Con esto queda rehabilitado el vilipendiado alfil ominoso, pues es una fuerza latente necesaria y de suma eficacia en el medio juego y en el final. Además, en muchos planteos no hay nada mejor que convertirlo transitoriamente en ominoso.

CAPÍTULO VI

LOS ALFILES DE DISTINTO COLOR

"Es tablas. Tenemos el alfil de distinto color". Esto se oye permanentemente en los torneos. Cada vez que la suerte quiere que se arribe a un final de este tipo, los jugadores se apresuran a declarar tablas la partida sin reparar en que, si bien la existencia de alfiles de distinto color acentúa las perspectivas de hacer tablas y dificulta la tarea de quien puede ganar, no "obliga" a declarar empatado un cotejo, mientras haya posibilidades de acción.

Hay varias razones que justifican esa actitud de los aficionados, aun de primera categoría. Una es la propia supervalorización de la capacidad, ya que generalmente propone tablas quien está un poco inferior, y no concibe cómo es posible que "él" pierda un final de alfiles de distinto color con peones iguales. Cansado de saber que en los finales donde quedan muy pocos efectivos no bastan a menudo dos, y en algunas situaciones especiales hasta tres peones para ganar, esgrime ese argumento en el subconsciente, para convencerse de que el empate que propone es justo, ya que el sabrá, sin dificultad, llegar a ese resultado.

La otra razón, y sin duda muy poderosa, es que, en realidad, en la mayoría de los finales de alfiles de distinto color se llega a posiciones de tablas. El hecho de que los alfiles no puedan encontrarse nunca y que en consecuencia sean difíciles de neutralizar, hace que determinados sectores del tablero sean inaccesibles para cada uno de los competidores.

Esto es evidentemente cierto cuando se tiene un peón de ventaja y se llega al final de alfil y peón contra alfil. Es menos cierto cuando se trata de un final de alfil y dos peones contra alfil, si bien hay multitud de posiciones típicas de empate. Es probable cuando hay muchos peones en el tablero, y simplemente posible cuando hay, además de los alfiles, torres o damas y abundantes peones por ambos lados.

Es evidente que para poder hablar de tablas por la existencia de alfiles de distinto color, hay que haber cambiado las demás piezas menores. Estas posibilidades existen apenas queda sólo un alfil por ambas partes, aun habiendo torres y damas en juego, pues es difícil y peligroso apelar al expediente de entregar calidad para evitar la nulidad, recurso que por cierto da buenos resultados en muchas posiciones, cuando se logra pasar algún peón y cambiar la torre por alfil y peón.

Esto quiere decir que quien esté mejor o tenga algún peón más debe tratar de evitar arribar a ese final de alfiles de distinto color, pero esto no debe interpretarse que se justifiquen los empates con multitud de peones apenas se arriba a un final de este tipo. Muchas victorias se han dejado de obtener por esta sugestión colectiva, y muchos triunfos espléndidos se han logrado a pesar de la existencia de alfiles de distinto color, por haber buscado la victoria en situaciones que para la mayoría de los aficionados son tablas.

Pero antes de mostrar las excepciones, ya que prácticamente son esto las posiciones ganadoras, pasaremos rápida reseña a situaciones teóricas de tablas y ganadas en los finales de alfil y dos peones contra alfil, para que el principiante, y aun quien no lo es, trate de evitarlas cuando vaya en pos del triunfo, en un final de este tipo.

I.- LA TEORÍA DE PHILIDOR

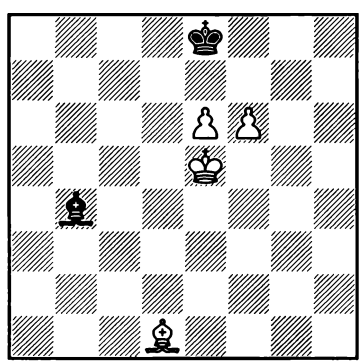
El principio teórico más antiguo que se conoce, para conducir estos finales, pertenece nada menos que al notable músico francés que fue virtualmente campeón del mundo de ajedrez entre los años 1745 y 1795.

Dice así: "Si se posee un alfil en la diagonal blanca, se deben colocar los peones en las casillas negras para desalojar a las piezas que se ubiquen entre los peones". Como se ve, Philidor ya había concebido el principio más fundamental de la estrategia del medio juego de ajedrez. Este principio esboza la célebre

teoría del alfil ominoso, y el extraordinario ajedrecista francés lo había ampliado para la estrategia de los finales de alfiles de distinto color.

Como primer ejemplo, mostraremos dos peones en sexta, unidos. Se trata de una posición ganadora en todas las oportunidades, menos en los casos de estar los peones en "a6" y "b6" ("a3" y "b3" para las negras) o en "g6" y "h6" ("g3" y "h3"), y cuando el alfil que apoya los peones domina la casilla "b8" o "g8" respectivamente ("b1" o "g1"). En estos casos, este final, bien jugado, es siempre tablas, porque se arriba en casi todas las oportunidades al famoso final de alfil y peón "a" o "h" que se corona en cuadro de distinto color al alfil que lo protege, si el rey adversario está delante del peón.

Pero antes miremos la posición típica de Tarrasch.

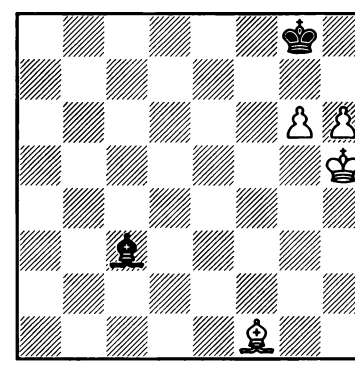


Este final se gana siempre. Hay que tener especial cuidado de que el adversario no entregue el alfil a cambio de los dos peones, lo que parece probable, y menos de ubicar los peones en casilla blanca, ya que si, por ejemplo, 1.f7+, seguiría 1...♔f8 y nunca podría avanzarse el peón "e" porque la casilla "e7" está dominada por dos piezas negras y únicamente podrá se vulnerada por el rey blanco. Se ve aquí un caso típico de la debilidad que entraña el violar el magnífico principio de Philidor.

Hay que jugar, pues, con cautela. Es necesario avanzar en el momento en que les corresponda moverse a los peones, el de "e6", pero antes hay que maniobrar para evitar el sacrificio. Y éste muestra que el rey blanco debe marchar de suerte que, al apoyar desde adelante de los peones el avance del que está en "e6", haga inocuo el sacrificio. Surge entonces con meridiana claridad el plan ganador, a base de 1.♗a4+ (o 1.♗h5+) y ahora 1...♔d8 o 1...♔f8. Si 1...♔d8, entonces 2.♔f5, 3.♔g6 y 4.♔f7, seguido de e7+. Si 1...♔f8, el rey hace la misma maniobra por el otro costado mediante 2.♔d5, 3.♔c6 y 4.♔d7, ganando de la misma manera.

Este final se gana cualquiera que sea la posición del alfil negro.

En cambio, si la posición fuera ésta:



El final sería tablas. Es ésta la única posición de empate con dos peones unidos en sexta. El principio que lo rige es que *para ganar cuando uno de los peones libres y unidos es el de un extremo ("a" o "h"), el alfil debe ser del mismo color del ángulo del tablero donde se desarrolla el combate.*

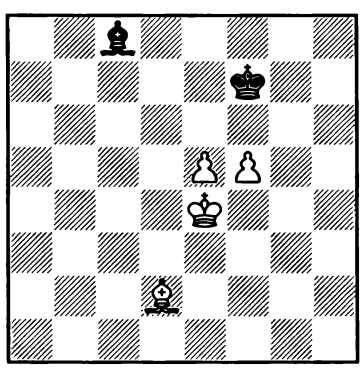
Esto quiere decir que, si el alfil blanco actuara por las diagonales negras y el negro por las diagonales blancas, el final estaría ganado por el primer jugador.

Pero para hacerlo tablas hay que jugar con cierta fineza, y en las partidas rápidas también pierden este final la mayoría de los jugadores inexpertos. Contra 1.♗c4+ las negras deben jugar 1...♔f8! y no 1...♔h8, que perdería luego de 2.♔g4! (si 2.♔g5 seguiría 2...♗d2+), y luego de ♔f5-e6-f7, se ganaría inevitablemente.

Sabemos, pues, que se gana, salvo en una posición, en todos los casos en que se tengan dos peones unidos en sexta contra el rey. Pero, en cambio, veremos que es tablas cuando los dos peones se encuentran en la quinta línea, siempre y cuando el bando en desventaja tenga el rey delante de los peones y se ajuste al principio que pasamos a sentar:

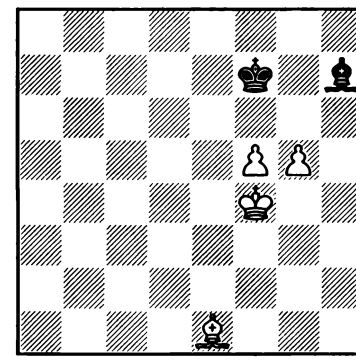
Cuando se lucha contra dos peones unidos en quinta en los finales de alfiles de distinto color, el alfil debe ubicarse delante de los peones agresores, atacando uno de ellos y tomando a la vez la casilla de avance del otro peón, ya que si se lo ataca de otra manera no se podrá evitar que se llegue a la posición de peones en sexta, que antes vimos era ganadora.

Por ejemplo, una posición correcta sería la siguiente, sugerida por Henneberger en el año 1916:



De esta manera el alfil contiene el avance del peón "e" por la amenaza del sacrificio e inmoviliza así al rey adversario en la defensa del peón "f". Como para pretender ganar el rey blanco debe colocarse en "d6", el final es tablas. Basta con jugar siempre...♗d7 y...♗c8, manteniendo el alfil negro en la diagonal actual.

Pero este tipo de final también tiene una excepción. Se trata de la que mostramos a continuación:



LO QUE DEBE SABERSE

Este final está ganado, por la razón de que el alfil negro no puede moverse en la diagonal actual y tendrá que ir a "g8" luego de ♗c3.

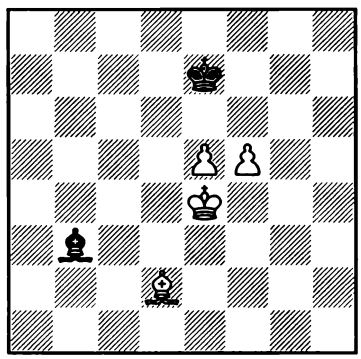
Quiere esto decir que *los finales con peones en quinta contra alfil de distinto color son favorables para el bando que tiene superioridad material en los siguientes casos (citando las casillas considerando que el bando blanco es el que posee ventaja):*

1° Cuando se trata de los peones centrales: "f5" y "e5" o "e5" y "d5" o "d5" y "c5" y el alfil adversario ataca por detrás a uno de nuestros peones, o cuando lo ataca por delante sin tomar a la vez la casilla de avance a sexta del otro peón.

2° Cuando los peones están en "f5" y "g5" o "c5" y "b5" y el alfil defensor está en la posición ideal (ataca un peón e impide el avance del otro), pero desde la diagonal corta.

3° Cuando se tiene "c5" y "d5" y el alfil que va por diagonales blancas, o "e5" y "f5" y el alfil de las diagonales negras y el bando débil no alcanza la posición de Henneberger.

Veamos (diagrama en página siguiente), para probar esto, una posición típica de peones en quinta línea con el alfil detrás de los peones, original también de Henneberger:

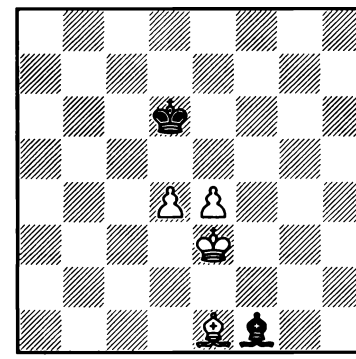


Este final se gana, si juegan las blancas, mediante 1.♗g5+ (no 1.♗b4+?, porque para ganar hace falta que la casilla "f6" esté custodiada por el alfil. Seguiría 1...♔f7! 2.♔d4 ♗c2 3.e6+ ♔f6 4.e7 ♔f7, y tablas). En cambio, con 1.♗g5+ se gana de la siguiente manera: 1...♔d7! 2.♔f4 ♗c4 3.♗h4! (las blancas siguen inmovilizando el alfil negro en la actual diagonal, pues de retirarse de ella seguiría e6+ y luego ♔e5) 3...♗f7! 4.♔g5 ♔e7 5.♔h6+ ♔d7 (para impedir e6) 6.♔g7 ♗b3 7.♔f6 ♗c4 8.♗g3!, seguido de e6, ganando.

LOS PEONES EN CUARTA NO GANAN

En cambio, *casi siempre es tablas el final con dos peones libres y unidos en cuarta línea, porque el alfil negro tiene facilidad para ubicarse delante de los peones de acuerdo con la posición del caso 1.*
Pero se trata de un final muy difícil de jugar, para quien actúa con el alfil, y en la partida práctica, quien tiene dos peones de más suele ganar en la mayoría de las oportunidades.

Veamos, por lo tanto (diagrama siguiente), el famoso ejemplo del Dr. Tarrasch.
Este final se hace tablas, solamente, si les toca jugar a las negras y mueven 1...♗c4! En cambio, pierden si juegan cualquier otra cosa. A pesar de esto, deben seguir con gran maestría, y dudamos que los mismos jugadores de primera categoría, sobre el tablero, logren empatar este final, de no haberlo estudiado antes.



Veamos:

1...♗c4 2.♗g3+ ♔c6!!

Malo sería, sin embargo, 2...♔e6, porque al obstruir la retirada del alfil de "c4", le impediría arribar a la posición típica de empate con el alfil delante de los peones agresores. Seguiría 3.♔d2! ♗b3 4.♔c3 ♗a2 5.♗h2!, y las negras se encuentran en "zugzwang" y deben permitir la jugada d5, seguida de ♔d4. Tampoco sería bueno 2...♔d7, debido a 3.d5, seguido de ♔d4 y e5, ganando del modo visto antes.

3.♔f4 ♗g8! 4.♔e5 ♔d7 5.d5 ♗f7 6.♔f6 ♔e8!!

Tampoco empataría 6...♗g8, por 7.♔g7, y menos aún 6...♗h5, pues sigue 7.e5, seguido de e6.

7.♗f4

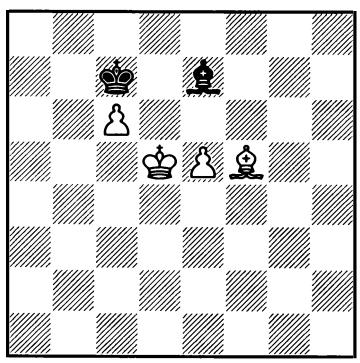
Si 7.d6 ♗b3 8.e5 ♔d7, etcétera. Si 7.♔g7 ♗h5 8.e5 ♗f3 9.d6 ♔d7 y 10...♗g4, haciendo tablas.

7...♗g8!!

Única, pero suficiente para empatar.
Perderían en cambio con 7...♔f8 por 8.d6 ♗e8 9.e5, seguido de e6. También sería malo 7...♗h5 por 8.e5 ♗f3 9.d6, seguido de e6.

LOS PEONES SEPARADOS

Vemos, pues, a través de esto, cuán difícil es hacer tablas el final. En cambio, *se hace fácilmente tablas cuando los peones están separados por una columna.* Por ejemplo, como lo indicó Salvioli en su antiguo ejemplo, que es así:



Ésta, que es una de las posiciones más favorables a que se pueda arribar, es tablas. En cambio, *se gana con facilidad en casi todas las posiciones en que se tienen dos peones de ventaja separados por más de una columna.* Y se gana porque el rey no puede cooperar, simultáneamente, en la acción sobre ambos peones *La única excepción a esta regla es cuando uno de los peones es el "a" o "h" y se corona en cuadro de distinto color del propio alfil, y el rey está delante de ese peón, pues se entrega el alfil por el otro.*

OPINIÓN EXAGERADA

Estos ejemplos enseñan algunos aspectos fundamentales de la técnica de los finales de alfiles de distinto color. Nos muestran que hay justificativo en esa tendencia general a dar tablas en las posiciones en que hay alfiles de distinto color y no hay ventaja material, o ésta es a lo sumo de un peón. Pero veremos cómo cambian de aspecto las cosas cuando hay muchos peones en el tablero, y de qué manera –a pesar de que en realidad el empate es muy probable- es infundada o, mejor dicho, exagerada esa tendencia a generalizar que anima a los aficionados buenos y malos, en las posiciones con alfiles de distinto color.

Ya sabemos que hay muchas posiciones ganadoras con dos peones de ventaja; más tarde veremos cómo se maniobra teniendo en cuenta esto, y, además, de qué manera influye el esqueleto de peones para dar "chances" de victoria en este tipo de partidas. El empate teórico es muy difícil de llevar a cabo en la práctica, pues estamos cansados de ver cómo las partidas teóricamente tablas, cuando se continúan, brindan infinidad de sorpresas. Por un lado, el error que acecha siempre al jugador, y, por el otro, la mayor habilidad de uno u otro adversario y aun los recursos ocultos de las posiciones suelen ser factores muy valiosos. ¡Lástima que la pereza o la pusilanimidad hayan malogrado tantas victorias posibles, mediante el cómodo expediente del empate!

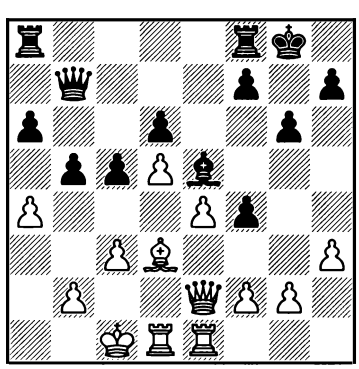
Hemos estudiado el final de alfiles de distinto color, desde el punto de vista estrictamente teórico. Nos compenetramos de la dificultad que para ganar existe, aun cuando se tengan dos peones de ventaja, pero nos percatamos también de lo complejo que resulta hacer tablas en muchas de las posiciones que los aficionados reputen de simples de conducir por ambas partes.

Vimos que, para ganar, el jugador que posee ventaja material debe respetar el antiguo postulado de Philidor, que aun hoy se resisten a comprender los jugadores débiles, por experimentados que sean. *Hay que colocar los peones siempre en cuadros del mismo color que el alfil adversario* para reducirle la marcha e ir de esta manera confinando al rey enemigo. La razón es tan clara, tan simple, que no es fácil comprender cómo se incurre aún en este capricho de seguir jugando mal, cuando cuesta tan poco hacerlo bien. *El ajedrez es un problema de ocupación de casillas del tablero. Toda la técnica del juego se reduce a conseguir dominar mayor y mejor sector*, lo que se ha dado en llamar ventaja en espacio en el primer caso. Pero la ventaja en espacio no es simplemente el factor preponderante que se encierra en el principio de Philidor, pues no se trata simplemente de espacio, sino de "mejor" espacio.

II.- LA COORDINACIÓN DE LAS PIEZAS ES VITAL EN AJEDREZ

Cuando se colocan los peones en cuadros de distinto color al alfil se logra una colaboración perfecta entre ambas piezas. Mientras los primeros quitan, por ejemplo, al rey adversario las casillas blancas, y reducen de esta manera la movilidad del alfil rival, el rey y el alfil operan sobre cuadros negros, lo que permite tomar con las piezas una amplia red de casillas. Se establece de esta suerte una perfecta coordinación en la marcha de las piezas. En cambio, cuando los alfiles y los peones están en la misma diagonal, especialmente en los finales de alfiles de diferente color, no sólo se establece una inútil doble vigilancia sobre un mismo sector del tablero, sino que los peones le quitan movilidad al propio alfil, y el rival logra, en cambio, un radio de acción tan amplio que difícilmente puede ser compensado. La única razón de que nuestros peones no puedan ser atacados por el alfil adversario no justifica este permanente error de los aficionados.

EJEMPLO SIMPLE E INSTRUCTIVO



Veremos cómo este detalle tiene vital importancia en el desenlace favorable de los prefinales de alfiles de distinto color, cuando aún quedan muchos peones en el tablero y existen en juego algunas piezas mayores. Iniciaremos la revista a los ejemplos que hemos hallado con uno simple que nos brindó la partida entre Balparda y Hernández que se disputó en el torneo sudamericano de Mar del Plata en 1928.

En la posición del diagrama anterior las negras entregan un peón. ¿Para qué lo hacen, ya que el enroque está bien defendido? Pues simplemente para lograr que el alfil adversario quede autobloqueado por sus propios peones y la existencia de alfiles de distinto color no gravite decididamente en la partida. Las negras quieren imponer su mejor alfil, que no es por cierto extraordinario, ya que también está en parte bloqueado por sus propios peones. Pero, en cambio, domina la diagonal más importante del tablero, y esto sólo hace que exista un desequilibrio tan hondo entre ambos alfiles, que se atenúa de grave manera la posibilidad de empate que surge de la existencia de esas piezas, que siempre se desencuentran. La lucha siguió así:

20.axb5 axb5 21.♗xb5 ♖fb8 22.c4

La necesidad de hacer esta jugada, para evitar...♖a1+, seguido de...♕xb2+, es lo que justifica plenamente la entrega de peón, aun cuando no se recobrara. Además, este avance saca un peón de casilla negra, y el alfil del segundo jugador aumenta su eficacia al hallar menos peones rivales que entorpezcan su camino.

22...♕a7 23.♕c2 ♕a1+ 24.♔d2 ♕xb2 25.♕xb2 ♗xb2 26.♔e2 ♗c3 27.♖f1 ♔g7 28.♔f3 ♗e5 29.♖d3

IMPORTANCIA DE LA DIAGONAL ABIERTA

Se observa ahora la enorme fuerza del alfil en la diagonal abierta y la importancia que tuvo provocar el avance c4, para capturar luego el de "b2". La torre no puede ir a "a1", y no es posible simplificar la partida llegando al final de alfiles solos, que sería tablas.

En este tipo de finales no deben cambiarse nunca las torres si se desea ganar, por lo menos hasta que, por imperio de la ventaja posicional del alfil, se hayan ganado algunos peones. En este caso, quedando los alfiles solos, aun cuando uno sea mucho mejor que el

otro, no es fácil ganar; pero la existencia de torres permite que el dominio de espacio que ejerce el mejor de ambos alfiles adquiera singular importancia, ya que de la acción combinada de esa pieza con una o dos torres pueden surgir posiciones indefendibles, especulando con amenazas de mate o de reducción del rey enemigo. En cambio, de estar los dos alfiles solos en este final, el rey blanco se ubicaría en el punto "d3" y sería absolutamente tablas.

29...♖a7!

Quitándole al alfil blanco la posibilidad de actuar en determinado momento por vía "d7", ya que las negras tienen el propósito de seguir con ...g5, ...h5, y eventualmente ...g4.

30.♖fd1 g5 31.♖1d2 ♔g6 32.♖b3 h5 33.♗a4 ♖ba8!

La tentativa de las blancas para convertir su inocuo alfil en pieza defensiva, ha vuelto a fracasar. Ahora debe volver a ubicarse delante de la cadena de peones, y no podrá cooperar en planes para proteger al rey, al quitarle a la torre el dominio de algunas líneas. Por ejemplo, si el blanco lograra cambiar una torre y poner más tarde el alfil en "d3", sería muy difícil que perdiera, a pesar de la superioridad ofensiva del alfil negro.

34.♗c6 ♖a2 35.♖d1

Si 35.♖xa2 seguiría 35...♖xa2, y luego...♗d4!

35...♖8a3 36.♖xa3

Única.

36...♖xa3+ 37.♔e2 ♗c3!

Esto impide la jugada ♖d2, que al asegurar a las blancas la segunda línea les permite empatar, por la protección del punto "f2".
El secreto de la victoria es transformar la torre en "mejor torre", por imperio de la colaboración eficaz que les presta el alfil activo a las negras.

38.♖f1 g4 39.hxg4 hxg4 40.♗d7 ♔g5 41.f3 ♖a2+ 42.♔d3 ♗b4!

Se ha creado una posición de "zugzwang" para el blanco, que perderá por carencia de jugadas buenas.
Obsérvese la falta que hace el alfil atrás de la cadena de peones, ya que, si ahora pudiera estar colocado en "c2", reduciría la acción de la torre enemiga y permitiría que la torre blanca hiciera, a su vez, algo para salvar la situación.

43.♖d1 g3 44.♗h3

Y luego de su "mal paso" inicial, el alfil blanco debe reducirse a un magro papel en el reparto. Prácticamente, el negro tiene un alfil de ventaja.

44...f6 45.e5

Y EL "ZUGZWANG" ENTRÓ A GRAVITAR

El perfecto "zugzwang" de la partida obliga a las blancas a recurrir a expedientes heroicos para dilatar el resultado.
El blanco quiere darle una casilla mejor a su rey, pero éste seguirá envuelto en la madeja de casillas negras que domina su rival y entorpecido en las maniobras por cuadros blancos a causa de sus propios peones.

45...fxe5 46.♔e4 ♖a3 47.♖d3 ♖a1

Prosiguen las amenazas de mate por todas partes.

48.♖b3

Única casilla de que dispone la torre ante la amenaza de ...♖e1+.

48...♖d1

Y el mate es inevitable.

OBRA DE ARTE DE TARTAKOWER

Este final, por cierto instructivo, muestra hasta qué punto existen posibilidades en estas partidas. El secreto de la victoria ha estado en impedir que el alfil blanco actuara por detrás de sus propios peones para cooperar en la lucha. Prácticamente, las negras lograron jugar con una pieza de ventaja.

Defensa Siciliana (B29)
Kecskemet, 1927
Blancas: Yates
Negras: X. Tartakower

1.e4 c5 2.♘f3 ♘f6 3.♘c3 d5 4.exd5 ♘xd5 5.♘e5

Se está jugando una variante muy ingeniosa e instructiva de la Siciliana, en la que las negras han logrado jugar...d5 rápidamente, a cambio de ceder cierta iniciativa a su adversario.

5...♘xc3 6.bxc3 ♕d5 7.♗b5+ ♘d7 8.♕h5

Yates efectúa una ingeniosa maniobra, que a primera vista le asegura excelentes perspectivas por la amenaza de ♘xd7, atacando la dama con la dama indefensa, para seguir, si...♕xh5, con ♘f6+ descubierto.

8...a6 9.♘xd7 ♕xg2

La necesidad obliga a Tartakower a ser audaz. La lucha es muy interesante por su pugna con la rutina.

10.♘e5+ axb5 11.♕xf7+ ♔d8 12.♕f3 ♕xf3 13.♘xf3

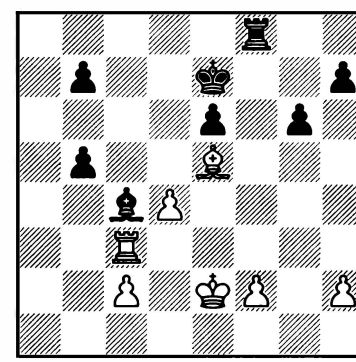
TRAS LA TEMPESTAD, LA CALMA

Ahora se han cambiado las damas y se ha llegado a un final equilibrado en material, pero con debilidades serias en la configuración de peones. Las negras están algo mejor, por tener dos alfiles.

13...♗e6 14.♘e5 g6 15.d4 ♖xa2

Yates entrega el peón, que, por otra parte, es incómodo de apoyar, para darle juego a su alfil y consolidar la situación de su caballo en el punto fuerte "e5", en la esperanza de que éste, para ser eliminado, provocará un "simple" final de alfiles de distinto color.

16.♖xa2 ♗xa2 17.♗f4 ♗g7 18.♔e2 ♖f8 19.♗g3 cxd4 20.cxd4 e6 21.♖a1 ♗d5 22.♖a3 ♔e7 23.♖c3 ♗xe5 24.♗xe5 ♗c4+



Se ha llegado al final de alfiles de distinto color que deseábamos estudiar. Las negras tienen un peón más, pero doblado, y todo permite augurar un rápido empate; pero en la partida viva es difícil lograrlo cuando hay una torre en juego y un alfil es mejor que el otro.

25.♔e1 ♔d7 26.♖h3 ♖f7 27.♖a3 ♔c6 28.f4

Las blancas, para poder mover el rey, avanzan el peón "f"; pero esto, en muchos aspectos necesario, les restará la probabilidad de replegarse con el alfil y se llegará a posiciones en las que lucha un alfil "ágil" contra otro trabado por sus propias fuerzas.

28...♔d5 29.♖h3 b4 30.♔d2 b5 31.♔c1 ♔e4

Obsérvese cuánto más cómoda es la acción de las negras, en mérito a la eficacia de su alfil. En cambio, el alfil blanco sigue desvinculado de su base, y desconectado de su rey, que tanto lo necesita.

32.♔d2 ♖a7 33.♖e3+ ♔f5

Las negras han llevado el rey hacia los peones del flanco rey para apoyarlos y darle así libertad a la torre, que estaba esclavizada en la defensa de los mismos.

34.♗d6 ♗d5 35.♖e5+ ♔g4 36.♖e3 b3!

Tartakower está jugando este difícil final de magistral manera. Ahora abre la séptima (segunda) línea para apoderarse de ella con la torre y valorizar luego el peón "b". Hay que actuar con gran sutileza, pues el empate acecha al negro permanentemente.

37.h3+ ♔f5 38.cxb3 ♖a6! 39.♗e5 b4 40.♖g3 ♖a2+

CÓMO UNA VENTAJA TRAE OTRA

Y la torre entró en séptima, que es como decir que definió la partida. Vemos cómo nuevamente, por imperio de la acción de un alfil más eficaz que otro, esto se ha transformado en torre en séptima, lo que, al reducir al rey adversario, hace difícil la resistencia. Ahora se llegará a una posición de "semi-zugzwang", por imperio de la unilateral acción del alfil de "e5", que apoya los dos peones, pero no protege a quien más necesita sus servicios: el rey.

41.♔c1

Si 41.♔e3 o 41.♔d3, seguiría 41...h6, ...♖b2, etcétera.

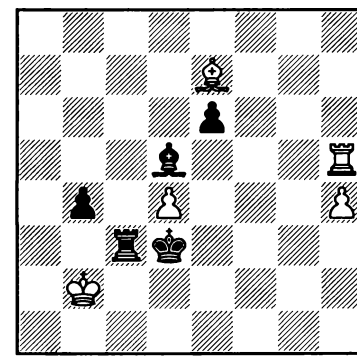
41...♔e4! 42.♗d6 ♖a6 43.♗e5

Si 43.♗xb4 seguiría 43...♔xf4, con final ganador, según los análisis efectuados, por la superioridad de peones en el ala rey y la pobre situación del rey y la torre blancos.

43...h5 44.h4 ♖a1+ 45.♔b2 ♖h1 46.♗f6 ♔xf4

Y el final se va decidiendo, como premio a tanta sutileza y a tanta tenacidad.

47.♖xg6 ♔f5 48.♖h6 ♖h3 49.♗e7 ♔e4 50.♖xh5 ♖xb3+ 51.♔c2 ♖c3+ 52.♔b2 ♔d3!



Y ahora, con material igual, ya que para entrar con sus piezas sobre el rey Tartakower entregó el peón de ventaja, las negras se imponen, siempre en mérito de su mejor alfil y de la acción negativa del peón blanco de "d4", que inutiliza al alfil como pieza defensiva. Probablemente, de no tener Yates en ese momento ese peón, el final sería tablas.
Nos encontramos ante un claro ejemplo del inconveniente de tener el rey desconectado del alfil por la existencia de propios peones-barreras.

53.♖g5 ♖c2+ 54.♔b1 b3 55.♖g3+ ♔c4

Pero nunca 55...♔xd4, ya que este movimiento daría juego al alfil blanco en la gran diagonal e impediría la maniobra ganadora basada en ...b2.

56.♖g4 ♖e2 57.♗a3

Única para impedir...b2 y ...♗e4+.

57...♗e4+ 58.♔c1 ♖c2+ 59.♔b1

Si 59.♔d1 ♗f3+.

59...♗f5! 60.♖g5 ♖a2+ 61.♖xf5 exf5 62.♗e7 f4

Y las blancas abandonaron.

III.- VENTAJA DE TENER EN JUEGO TAMBIÉN UNA TORRE

Proseguiremos estudiando el tema de los finales de partidas en que existen finales de distinto color con un ejemplo que muestra cuán importante es la acción de una torre que coopere con el alfil, y la fuerza que hace esa pieza en la séptima línea, también en este caso.

Además, sabemos que para intentar ganar es necesario que el alfil del bando en desventaja esté restringido en su acción por los propios peones, que se convierten así en auxiliares poderosos para el atacante.

Aquello de que *más vale un peón menos que un mal peón* se hace muy claro en este tipo de finales, y por una razón seria que no gravita en los finales de caballo. Estas piezas se ubican en un punto central, apoyadas por dos peones, y en cualquier momento pueden replegarse. El alfil, en cambio, es muy fuerte en esa posición como pieza de ataque, pero cuando las piezas que vulnera se han retirado de la diagonal que él domina, se convierte en una pieza inocua y no posee el magnífico recurso de replegarse inmediatamente, porque sus propios peones lo mantienen rígido en su otrora fuerte posición.

Esta es la causa fundamental de por qué *es más débil todo punto débil que pueda ser dominado por un caballo.* Esa debilidad es sólo teórica, en la mayoría de los casos, cuando no existe esa pieza y ratifica una vez más la fuerza del postulado que afirma la mayor eficacia del caballo en las posiciones de bloqueo, pero exclusivamente en las posiciones de bloqueo o de peones inmovilizados entre sí, ya que en todas las demás el alfil lo supera ampliamente.

PARTIDA EXTRAORDINARIA

En el torneo de Goteborg, el viejo amigo de la Argentina Boris Kostic le ganó a Bogoljubow este cotejo instructivo, no sólo en la parte que a nosotros nos interesa, sino también como ejemplo de la famosa variante del cambio en la Apertura Ruy López. Fue así:

Apertura Española (C68)
Goteborg, 1920
Blancas: E. Bogoljubow
Negras: B. Kostic

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗xc6

Esta jugada, llamada variante del cambio, es teóricamente criticable, ya que elimina sin necesidad un propio alfil por un caballo y da económicamente juego a los dos alfiles negros. En cambio, deja al segundo jugador con un peón doblado y un final prácticamente con peón de menos, pues el peón doblado del centro al flanco -luego de ...dxc6- no actúa sobre la columna "e", y en el sector rey el blanco queda con cuatro peones contra tres, luego de las variantes normales de planteo. Se ve, de esta suerte, que se compensan relativamente las ventajas y desventajas de cada jugador.

4...dxc6

No sería bueno en esta posición retomar con 4...bxc6 a causa, no de la captura 5.♘xe5, a la que seguiría 5...♕e7 6.d4 d6 7.♘xc6 ♕xe4+ 8.♕e2 ♕xe2+ 9.♔xe2 ♗b7 10.d5 ♗xc6 11.dxc6 ♘e7, recobrando fácilmente el peón, sino por la más estratégica maniobra de 5.d4! exd4 6.♕xd4, con posición muy dominante en el centro del tablero y la dama sólidamente desarrollada por la falta del caballo dama negro, de acuerdo con los principios que dimos al estudiar los prematuros desarrollos de la dama.

5.♘c3

El enroque sería ahora comprometido por la réplica 5.0-0 ♗g4 6.h3 h5 7.d3 (no 7.hxg4, a causa de 7...hxg4, seguido de...♕h4) 7...♕f6, seguido de 0-0-0, con mejor posición para las negras.

La jugada del texto y 5.d4 son las únicas consecuentes con la posición. En cambio -y esto es muy elemental- sería malo 5.♘xe5, por la réplica 5...♕d4.

5...f6

Esta jugada, de Bernstein, es una excepción a la regla que da por inferior todo avance ...f6 en los planteos, jugada que no sólo le resta al caballo la casilla natural, sino que debilita las diagonales blancas. Pero ahora es preciso apoyar el peón "e" sin recurrir al precario expediente de ...♗d6, y la carencia del alfil rey de las blancas hace que la debilidad de las diagonales no pueda ser explotada. Una vez más vibra el postulado que hemos establecido: "sólo es débil, y, por lo tanto, sólo existe la debilidad que puede ser explotada".

6.d4!

Mala sería en este momento la combinación típica contra ..f6 de 6.♘xe5 fxe5 7.♕h5+, por 7...g6 8.♕xe5+ ♕e7 9.♕xh8 ♘f6 10.d3 ♗e6, seguido de ...0-0-0, y la dama quedaría copada*.

6...exd4 7.♕xd4

Esta jugada gana un tiempo en relación a 7.♘xd4, a causa de 7...c5! 8.♘de2 ♕xd1+ 9.♘xd1 ♗d7 10.♗f4 0-0-0, como jugó Schlechter contra Lasker, en Londres, en 1899.

7...♕xd4 8.♘xd4 ♗d6

Mejor que 8...♗c5, porque es necesario fiscalizar el punto "e5" para impedir que el blanco pase un peón, y porque si fuera a "c5", seguiría la réplica natural 9.♘b3, desalojando al alfil de una de las dos diagonales que desde el estratégico punto "c5" domina. Sin duda debería volverse a "d6", ya que su función es más necesaria en el sector donde posee un peón de menos.

* Aunque este sistema es válido en otras líneas similares de la Apertura Española, en este caso falla por 11.♗g5. No obstante, el sacrificio es en efecto incorrecto, por 7...♔d7.

9.♗e3 ♘e7 10.♘b3

Presionando el punto "c5".

10...b6 11.0-0-0 c5

Anticipándose a la amenaza ♗xb6. Las negras deben así debilitar su configuración de peones, y bien puede afirmarse que las blancas están mejor en este momento, por su excelente línea de peones.

12.♘d2 ♗e6 13.f4 0-0-0 14.♘f3 ♘c6 15.h3 ♖d7!

Una jugada finísima. Las negras aparentemente sólo pretenden doblar las torres, pero lo que en realidad buscan es realizar una combinación sin el riesgo de un eventual jaque de las blancas que de al traste con sus proyectos. Esta jugada tiende simplemente a posesionarse de la casilla "d4" con el caballo, y a evitar así la maniobra g4–g5 del blanco.

16.g4

Lo justo era 16.♔b1

16...♘d4! 17.♘h4

Si 17.♘xd4 cxd4 18.♖xd4 ♗xf4 (o 18...♗c5), ganando. Para evitar en este momento 19.♖xd8+, con jaque, es por lo que Kostic jugó...♖d7.

17...♖e8 18.♘g2 ♗c4! 19.♖he1

Anticipándose a la amenaza...♘e2+, para seguir, luego de ♘xe2, con ...♗xe2 y...♗f3, explotando la debilidad del peón blanco de "e4".

19...♘b5! 20.♗d2

Única para no perder el peón "e".

20...♘xc3 21.♗xc3 ♖de7 22.e5! fxe5 23.♘e3

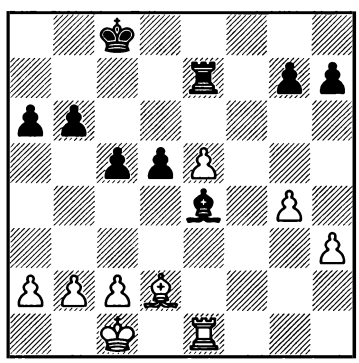
EL RECURSO TÁCTICO

A primera vista las blancas han salvado bien los obstáculos, y ahora amenazan el alfil de "c4" y ♘f5, con notable fuerza. Este alfil no puede replegarse a "e6" por fxe5, pero hay una respuesta ingeniosa que muestra hasta qué punto hay recursos sutiles en ajedrez.

23...♗e2! 24.♖xd6!

Si 24.♖xe2, seguiría 24...exf4, con posición ganadora para el negro.

24...cxd6 25.fxe5! ♗f3 26.♘f5 d5! 27.♘xe7+ ♖xe7 28.♗d2 ♗e4



Y se ha llegado al final de alfiles de distinto color que deseábamos estudiar. Las negras están mejor, por la situación de sus peones y la posibilidad de apoderarse de la columna "f".

29.c4 ♔d7 30.cxd5 ♗xd5 31.a3 ♖f7 32.h4

El momento exacto para apelar a los grandes recursos. Las blancas tienen la hipoteca estratégica de defender ese peón de "e5", que sólo sirve para inutilizar sus piezas y restarle acción al alfil. La única maniobra para poder empatar era seguir con 32.e6+, entregando de una vez ese peón, cuyo sostén es tan ingrato. No hay que empeñarse en defender malas posiciones. Más vale estar libre en la acción que trabado por tan paupérrimo horizonte, como es, en este caso, el sostén del peón "e5".

32...♔e6 33.h5 ♖f2

OTRA VEZ LA TORRE EN SÉPTIMA

Y ahora, a la acción del buen alfil negro se sumará la cooperación de la torre en séptima, que reduce la movilidad del rey enemigo.

34.h6 gxh6!

Mucho más hábil que 34...g6.

35.♗xh6 ♖g2 36.g5 ♗b3

Luego de la sutil maniobra negra, el alfil blanco, que intentó cambiar de suerte, terminó por inutilizarse delante de sus peones, lo que es mucho más grave que hallarse detrás de los mismos en este tipo de finales. Las blancas juegan prácticamente con un alfil de menos.

37.♖h1 ♗c2 38.♗g7 ♗d3

Mejor que 38...♗g6, para evitar 39.♖d1. El negro está cerrando líneas a la torre blanca.

39.♖h3 c4 40.b3 b5 41.bxc4 bxc4 42.♗h8

Pierde un peón, pero si 42.♗f6 ♖a2. Lo que pretende el blanco es proseguir en ese caso con ♖h6+, y luego, si...♗g6, retornar a "h3".

42...♖xg5 43.♔d2 ♔d5 44.♔c3

Ya sería tarde para e6, porque dos peones de ventaja separados por más de una columna ganan siempre en estos finales.

44...a5!

Amenaza...♖g2 y mate en "c7".

45.♖h2 ♖g3 46.♖d2 ♔c5 47.e6 ♗f5+ 48.♔b2 ♖b3+ 49.♔a2 ♗xe6 50.♗d4+ ♔c6 51.♔a1 ♖xa3+ 52.♔b2 ♖b3+ 53.♔a1 c3 54.♖c2 ♖a3+ 55.♔b1 ♗f5

Y las blancas abandonaron.

Capablanca le ganó a Nimzowich tras un final de este tipo, teóricamente muy difícil.

Apertura Italiana (C50)
Riga, 1914
Blancas: A. Nimzowich
Negras: J. R. Capablanca

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♘f6 4.♗c4 ♗c5 5.d3 d6 6.♗g5 ♗e6 7.♗b5 h6 8.♗h4 ♗b4 9.d4 ♗d7 10.0-0 ♗xc3 11.bxc3 g5

Con esta maniobra Capablanca prueba lo peligroso que es para quien está enrocado en el flanco rey jugar ♗g5, cuando el rival no lo ha hecho en ese sector, pues esto permite el agresivo avance de los peones. Es decir, le cede al negro en este caso la opción de asumir la iniciativa.

12.♗g3 ♘xe4 13.♗xc6 ♗xc6 14.dxe5 dxe5 15.♗xe5 ♕xd1 16.♖axd1 f6!

Esta jugada tiende, no sólo a obstruir el alfil, sino a cederle el cuadro "f7" al rey, ya que luego del cambio de damas sería inferior el enroque, pues desplazaría al rey de la zona central del combate.

17.♗d4

Si 17.♗xc7 seguiría 17...♘xc3.

17...♔f7 18.♘d2 ♖he8 19.f3 ♘xd2 20.♖xd2 ♖ad8

Y se ha llegado al final clásico, en el que las negras están mejor gracias a su buena configuración de peones y la más fácil acción de su alfil.

21.g4 ♗b5 22.♖b1 ♗a6

Obsérvese en qué forma Capablanca se ha asegurado la fiscalización del cuadro "e2", para poder entrar con sus torres.

23.♖bd1 ♖e2!

Esto fuerza prácticamente el cambio, por la amenaza ...c5, y gana un peón.

24.♖xe2 ♗xe2 25.♖e1 ♗xf3 26.♖f1 c5!

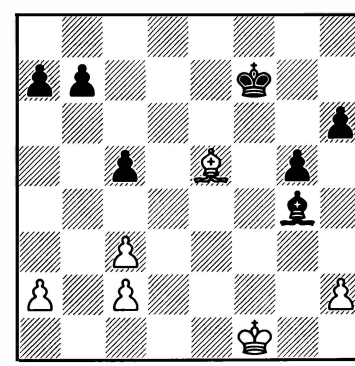
Jugada que se escapó a Nimzowich, y que sólo es fuerte por la precaria situación del alfil blanco, que no puede replegarse en la misma diagonal. Se ve lo molesto que es tener malos peones.

27.♗xf6

Y no 27.♖xf3, por 27...cxd4 28.♖d3 ♖c8, con final favorable.

27...♖d1! 28.♗e5 ♖xf1+ 29.♔xf1 ♗xg4

EL CASTIGO POR TENER PEONES DEFECTUOSAMENTE UBICADOS



El final es dificilísimo: hay un peón de ventaja, pero la lucha se ha reducido a los alfiles, y la posición es muy abierta. Este final lo harían tablas el 90% de los jugadores de primera fuerza, jugando entre sí, pero Capablanca muestra cómo se pueden arrancar posibilidades a estas posiciones, y hasta qué punto es sólo una perspectiva teórica el empate con alfiles de distinto color si existe alguna desproporción de material y algún defecto en la configuración adversaria de peones.

30.a4 ♔e6 31.♗b8 a5!

Jugada maestra. Si ahora 32.♗c7 seguiría 32...b5, pasando un peón y ganando.

32.♔e1 ♔d5 33.♔d2 ♗d7 34.♗c7 ♔c6! 35.♗d8

No 35.♗xa5, por 35...b6.

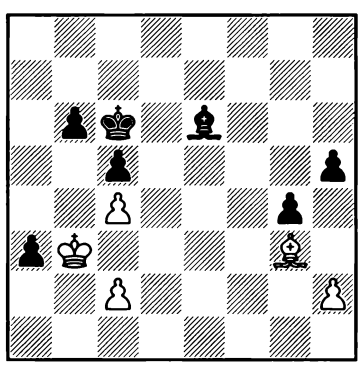
35...b6

Capablanca ubica todos sus peones en negra, a pesar de la facilidad que tiene el rival para atacarlos.

36.c4 ♔b7 37.♔c3 ♗xa4

Ahora son dos peones de ventaja.

38.♔b2 ♗d7 39.♔b3 ♗e6 40.♔c3 a4 41.♔d3 ♔c6 42.♔c3 g4 43.♗h4 h5 44.♗g3 a3! 45.♔b3



Final muy difícil de ganar, a pesar de los peones de ventaja, por la serie de recursos que brindan los alfiles de distinto color. Ahora Capablanca realiza una maniobra ingrata a primera vista, pues estriba su eficacia en la entrega del peón "a3", para facilitar la acción de su rey y desplazar al monarca adversario.

45...♗xc4+! 46.♔xa3

Si 46.♔xc4 a2 47.♗e5 h4 48.♔b3 g3 49.hxg3 h3!, ganando. Se ve ahora por qué causa Capablanca avanzó primero los peones del ala del rey.

46...b5 47.c3 ♔d5 48.♗f2 ♗e2 49.♔b3 ♗d1+ 50.♔b2 ♔c4 51.♔c1 ♗f3 52.♔d2 b4 53.cxb4 cxb4 54.♗h4 ♗e4 55.♗f6 ♗g6 56.♗h4 b3 57.♗f6 h4

EL ALFIL NO PUEDE ACTUAR EN DOS ÁNGULOS A LA VEZ

Y el alfil no puede detener dos peones a la vez, cuando éstos le obligan a desarrollar su acción en ángulos tan distantes. Ya hemos dicho que el alfil de distinto color hace tablas contra dos peones de ventaja en algunas posiciones en que éstos se hallan separados por una columna, pero casi nunca cuando están más distantes entre sí.

58.♔e3 g3 59.hxg3 h3

Si 59...hxg3 sería tablas, porque caería uno de los peones y se sacrificaría el alfil por el otro.

60.♔f2 ♗f5 61.g4

Desesperación.

61...♗xg4 62.♔g3 ♔d3 63.♔h2 ♔c2

Las blancas abandonaron.
Notable partida que muestra de qué poderosa manera la mala configuración de peones gravita en todo el ajedrez, ya que permite desnivelar posiciones en las que se tropieza con el grave obstáculo de disponer de piezas que no pueden encontrarse nunca entre sí, como son los alfiles de distinto color.

CONCLUSIONES

Quedamos, pues, en que se puede pretender ganar en estos finales en las siguientes condiciones:
1ª Cuando hay torres en el tablero y uno de los dos adversarios puede dominar la séptima línea con una de estas piezas.
2ª Cuando los peones adversarios traban el alfil y le impiden actuar simultáneamente en la defensa y el ataque.

3ª Cuando hay una posición de semibloqueo, en la que los alfiles tropiezan con dificultades para apoyar rápidamente sus peones y oponerse a la marcha de los reyes.
4ª Cuando el adversario tiene un peón de menos y se puede pasar uno en cada flanco.
5ª Cuando nuestro rey está en el centro del tablero y el otro monarca no puede fiscalizar sus movimientos.
6ª Cuando los peones adversarios están ubicados en casillas del mismo color del alfil, y éste se ve inmovilizado o trabado en su marcha por los peones propios y los nuestros.
7ª Si el rival tiene peones doblados, ya que éstos generalmente se molestan entre sí, y especialmente si esto ha dejado algún peón aislado al adversario.
8ª Quien debe defenderse hallará mejores recursos si entrega un peón, con tal de darle libertad a su alfil, y mejor si logra entorpecer la del alfil adversario con una maniobra de este tipo.
9ª Se puede aspirar a la victoria cuando se poseen rey, alfil y dos peones, contra rey y alfil solo, si los peones están unidos en la quinta línea y el alfil adversario actúa por detrás de los peones, y es generalmente tablas si está ubicada esta pieza delante de los peones, atacando a un peón y conteniendo el avance del otro.
10ª También se ganan estos finales cuando los peones están separados entre sí por más de una línea, y es tablas cuando sólo los divide una columna.

CAPÍTULO VII

LA LUCHA DE LA COLUMNA "f" ABIERTA CONTRA EL PUNTO FUERTE "e4" (o "e5")

Desde que la escuela clásica de Steinitz transformó el ambiente magistral, desde que Tarrasch convirtió la técnica en el secreto básico del juego, hay un problema que, no obstante los años, no ha sido definitivamente resuelto. No se trata ya del valor de las piezas, sino de algo menos tangible y tanto o más poderoso. Debemos encarar la lucha entre sí de dos de los más preciados factores estratégicos de toda la partida. De un lado, posesión de columna abierta, ventaja incuestionable en muchas posiciones; de otro, posesión de un punto fuerte en el centro del tablero, justo en la casilla desde la cual un caballo sostiene el peón base atacado por el rival.

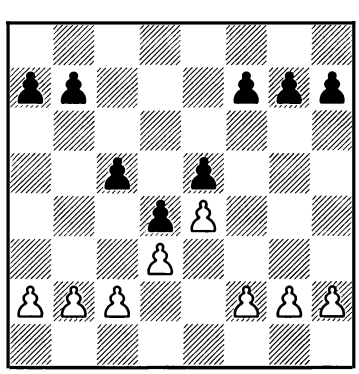
Hemos enunciado así el combate entre la columna "f" abierta, horizonte de un sinnúmero de partidas, y la cesión del cuadro "e4" (o "e5") al adversario, para que en él ubique un caballo que desde ese punto fiscalizará el cuadro "f2" (o "f7") propio, donde habitualmente se encuentra un peón agredido por las torres.

Pero no es esta, en realidad, la única compensación por la columna abierta, ya que no sería muy amplia. La verdadera compensación radica en la extraordinaria acción de un caballo centralizado que actúa como un abanico sobre ocho cuadros vitales del tablero y, por extensión, indirectamente sobre cada uno de los cuadros que desde su futura ubicación puede dominar.

Así, por ejemplo, y de acuerdo con la teoría de las casillas conjugadas que en oportunidad estudiamos, sabemos que un caballo en "e4" no sólo es una amenaza directa sobre el punto "c5", sino que es un peligro en ciernes para todas las casillas que están vinculadas a ese sector: "b7", "e6", "d7", "a4", "b3", "d3" y "a6". De la misma manera, un caballo en "f5" es una amenaza indirecta sobre el punto "f7", porque puede ir a ese lugar en sólo dos saltos. Así también, y este caso es muy frecuente, el caballo de "f3" es uno de los peligros más serios que se ciernen sobre el peón de "h7", ya que en un solo y habitual salto se coloca en situación de agredirlo.

LA POSICIÓN BÁSICA DE LOS PEONES

Esa es la médula del tema que trataremos ahora. Estudiaremos la lucha que se produce entre una columna abierta: "f", y el punto "e4" ("e5") en manos del adversario.



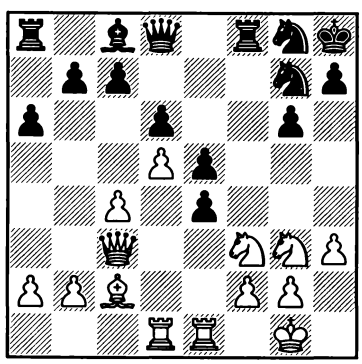
En una situación de peones de este tipo, o parecido, la idea madre de la lucha para las blancas es jugar f4 para abrir la columna "f", generalmente ocupada por la torre de rey después del enroque corto. La de las negras es jugar ...c5, para quebrar la cadena de peones adversaria, pues hay un principio teórico difícil de violar, que se esboza así: *es siempre tema de lucha el peón adversario que está delante de nuestro peón más avanzado.*

Pero sucede que al jugar f4 el adversario replica con ...exf4 y, si bien abre la columna "f", ubicará una pieza en la casilla "e5", que antes ocupaba el propio peón. Y esta pieza, generalmente un caballo, es casi imposible de desalojar, suele valer más que la columna abierta. O por lo menos abre un grave interrogante y obliga a pensar minuciosamente cada vez que se pretenda hacer ese tipo de maniobra estratégica.

LA VICTORIA DE LASKER SOBRE STEINITZ

Pero prudente resulta seguir con el tema central para no divertirnos en detalles que pueden alejarnos del problema que en este momento nos interesa.

Veremos una de las muchas partidas que durante el año 1896 jugaron los maestros Emanuel Lasker (éste con las blancas) y Guillermo Steinitz, los dos rivales típicos del ajedrez de esa época.



Ésta es la posición de nuestro tema en su detalle central.

Se trata de la columna "f" abierta para las negras a cambio del punto "e4" en manos del adversario. Para que la posición sea típica el caballo que puede ubicarse en "e4" debe ser indesalojable, como en el caso actual, y debe haber un peón en la columna "f" que limite un tanto la acción de las torres rivales en la columna abierta. Asimismo, la posición típica nace de la ubicación de un peón adversario delante del caballo centralizado, para convertirse así en una defensa del mismo o, mejor dicho, en una barrera contra cualquier ataque directo.

Este tipo de posiciones se produce habitualmente en las aperturas de peón rey, cuando se tiene esta configuración central de peones: e4-d5-c4 contra f7-e5-d6. En este caso las negras deben jugar ...f5, lo que suele provocar la simplificación de peones y dar a las blancas la oportunidad de ubicar luego el caballo en "e4".

TEMA FUNDAMENTAL: LA CONSERVACIÓN DEL CABALLO

En la posición del texto lo mejor sería tomar el peón con el caballo, pero como el caballo es la pieza ideal para dominar un puesto fuerte centralizado, no conviene jugar ♘xe4 por cuanto después de ...♘f6 el caballo debería cambiarse o ser retirado y nada de esto es ideal. "Es más fuerte la amenaza que la ejecución de la amenaza", dijo Nimzowich al establecer los fundamentos de su sistema estratégico, y en este caso ese principio es de meridiana claridad. Conviene, pues, tomar con el alfil, por cuanto el caballo es la pieza de reserva para actuar en ese sector.

22.♗xe4 ♘f6 23.♕e3

También en este caso conviene admirar la simple lógica del estilo de Lasker. "La dama debe reemplazar al alfil que ha sido cambiado", dice también un viejo postulado técnico del ajedrez. Por otra parte, otro principio dice que el alfil debe ubicarse en el punto del tablero en que pueda ser sostenido y además domine el mayor número posible de casillas. Este punto es el de "e3", que ahora Lasker ha ocupado con su dama. Domina con esa pieza nada menos que 18 casillas del tablero.

23...♘xe4 24.♘xe4

Y ahora se ha centralizado el caballo y veremos un combate típico entre caballo centralizado y columna abierta, favorable al primero de clara manera. ¿Cuál es la razón de este desequilibrio? Pues la configuración de los peones del ala rey negra que han quedado con huecos graves por la ausencia del alfil de "g7".

24...♖f4

Las negras tratan aún de imponer la fuerza de la columna abierta sin reparar en que la posición está lejos de ofrecer perspectivas para atacar. Lo más prudente era jugar 24...♗f5, eliminar el caballo, tratar de cambiar luego el

otro caballo y llegar a un final de torres y damas, mucho más difícil para quien desea explotar el dominio de un cuadro central fuerte. Es decir, que las negras no debieron permitir la consolidación del adversario en el puesto central.

25.c5 ♗f5

Ahora es tarde. Además, la torre de "f4" queda transitoriamente fuera de juego y da tema para un recurso técnico que desnivela la lucha.

UN DETALLE TÁCTICO FELIZ QUE DESLUCE TODO UN PLAN

26.♘fg5!

Bien, por la amenaza, si 26...♗xe4 de 27.♕xf4, seguido de ♘f7+. Pero éste es sólo un detalle táctico feliz. Estratégicamente la jugada justa sería 26.♘fd2 seguido, si 26...♗xe4 de 27.♘xe4 y a 27...♘f5 28.♕c3 ♘d4 29.♖d2, con ventaja posicional para el blanco.

26...♕d7 27.♕xf4!

Esto es más enérgico aún que la jugada aparente 27.g3, ya que luego de 27...♖xe4 28.♘xe4 ♗xh3 las negras tendrían algunas compensaciones.

27...exf4 28.♘f6!

Obsérvese de qué sabia manera Lasker ha conjugado su dominio del cuadro central con las debilidades del enroque adversario, que tiene los cuadros negros débiles a raíz del cambio de alfiles en la jugada 17ª. Es notable la idea del mate en "f7" y sus frutos, ya que la dama negra no puede retirarse de la agresión de que es objeto y a la vez fiscalizar el cuadro "f7".

28...♘e6

No sirve 28...♖d8, por 29.♘xd7 seguido, si 29...♖xd7, de 30.c6, ganando la torre.

29.♘xd7 ♘xg5 30.♖e7

Y ahora, con calidad de ventaja y la torre en séptima, el resto es fácil.

30...♔g8 31.♘f6+ ♔f8 32.♖xc7

Y las negras abandonaron.
La partida es, en todo su desarrollo, muy valiosa para el tema, ya que se amoldó perfectamente a sus fundamentos. Lástima que el bonito detalle táctico de la amenaza sobre el punto "f7" haya malogrado un combate estratégico que pudo ser muy instructivo, pues hubiera resultado interesante verlo a Lasker ganar la partida en mérito exclusivamente a la mejor posibilidad del cuadro central, en su lucha contra una columna "f" abierta pero improductiva. Y esto se habría producido si en lugar de poder jugar 26.♘fg5, las blancas hubieran debido seguir el plan típico de estas posiciones sosteniendo el sector central mediante 26.♘fd2.

I.- TEMA DE PLANTEOS CONOCIDOS

El estudio técnico sobre la lucha entre un caballo centralizado en la casilla "e4" ("e5"), luego del cambio de un propio peón por el "f" enemigo, y la torre adversaria por la fiscalización de la columna abierta tiene gran aplicación en los planteos del peón rey y en las defensas del peón dama que llevan a situaciones estratégicamente similares al peón rey, como, por ejemplo, en la Defensa India Antigua, o sea el "fianchetto" rey combinado con el avance ...e5.
Pero es prudente aclarar las posiciones donde este tipo de planes es fundamental. Por ejemplo, cuando los dos adversarios han jugado e4 y ...e5, el que juega f4 (o ...f5) da la opción al rival a jugar ...exf4 (o exf5). En ese caso quedará desocupada la casilla que ocupaba el propio peón "e" y, en cambio, abierta la columna "f" para que el adversario la domine con sus torres. Este tipo de jugadas es familiar en un sinnúmero de planteos y desde el Ruy López y los Cuatro Caballos, la Defensa Philidor y otros menos frecuentes, se llega a si-

tuaciones en que el único plan a considerar es la agresión al peón central por medio del avance del peón "f".

Por otra parte la agresión al peón central por medio de uno lateral es la base fundamental de casi toda estrategia ajedrecística. El secreto de la victoria radica a menudo en la oportunidad con que se realiza este avance y la experiencia prueba que cuanto más pronto puede crearse un contacto de este tipo con el adversario, tanto mayores son las dificultades que éste tiene para sostenerse en ese sector. Es, pues, el tema que tratamos un complemento ineludible para todo aquel que ha hecho de la agresión lateral, por medio de peones, la base de su técnica, que es, por otra parte, la base fundamental de la estrategia del juego. Tiene, además, algunas reminiscencias con el estudio que haremos acerca de la centralización de las piezas, ya que se trata de la lucha de un caballo centralizado contra las torres adversarias en una columna abierta. Esto merece ser considerado en capítulo aparte, ya que tiene características propias y ha originado múltiples controversias. Los maestros no han llegado a ponerse de acuerdo sobre el tema, aun cuando la técnica moderna tiende a asignarle más valor al caballo centralizado.

EJEMPLO DE CARLOS GUIMARD

En el torneo internacional del Círculo de Ajedrez de 1939 se produjo una situación de este tipo, en la partida que jugaron Carlos Guimard y José Gerschman. En la misma, Guimard entregó un peón al solo objeto de tomar el cuadro "e4" y la lucha que se produjo fue muy instructiva. Si bien no puede considerarse como un modelo perfecto, ofrece abundantes razones para mostrarla, ya que casi toda la lucha giró en derredor de este tema. Fue así:

Defensa India del Rey (E67)
Buenos Aires, 1939
Blancas: C. Guimard
Negras: J. Gerschman

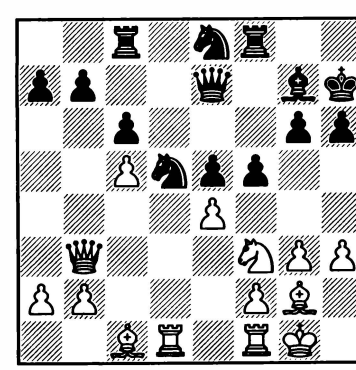
1.d4 ♘f6 2.♘f3 g6 3.c4 ♗g7 4.♘c3 d6 5.g3 0-0 6.♗g2 ♘bd7 7.0-0 e5 8.dxe5 dxe5* 9.h3 c6 10.♗e3 ♕e7 11.♕b3 h6 12.♖ad1 ♘e8 13.c5 ♔h7

Las blancas se han creado un punto fuerte en "d6", verdadero punto neurálgico de las negras. La carencia del alfil negro en la diagonal a3-f8 acentúa la debilidad de esa casilla, provocada por el avance del peón "c". Se observa la fuerza de un caballo en "e4" por su acción sobre ese sector del tablero. Pero aún no estamos en el tema, ya que el caballo de "e4" puede ser desalojado y, por otra parte, no existe la columna "f" negra abierta. Pero ya se llegará a eso.

14.♘e4 ♘df6 15.♘d6 ♘d5 16.♘xc8

¿Por qué cambiar el buen caballo por el alfil? La razón existe y es poderosa. Guimard quiere quedarse con dos alfiles, intenta hacer del peón b7" una base de posibilidades y evita la futura desagradable jugada ...♗e6.

16...♖xc8 17.♗c1 f5 18.e4



EL MOMENTO CRÍTICO

Estamos en el punto crítico de la lucha y excelente para nuestro tema. Las blancas han esperado el movimiento ...f5 para ensayar una combinación basada en la entrega de un peón, pero que puede darle el cuadro "e4" al caballo.

* Actualmente este cambio es considerado como inofensivo. Generalmente las blancas no capturan en "e5" ni tampoco avanzan el peón a "d5", sino que mantienen la tensión hasta que las negras cambien en "d4".

No temen por entrar en esa variante ceder la columna "f" al adversario, por que saben cuánta es la fuerza del caballo centralizado, máxime en una posición como la del texto, en la que el caballo desde "e4" actuará sobre una serie de cuadros con muy deficiente protección.

18...fxe4 19.♘d2 ♕xc5

Nos parece mucho más enérgico 19...e3, para deshacer la conformación del enroque blanco, ya que el blanco seguiría sin duda con 20.fxe3 (20.♘e4? e2) 20...♕xc5 21.♘e4.

20.♘xe4 ♕e7 21.♕c2 ♘ec7 22.h4 ♘e6 23.♖fe1 ♖cd8 24.h5

Guimard trata de valorizar sus alfiles abriendo diagonales y además busca debilitar las casillas blancas del adversario, pues especula con la circunstancia de que éste carece de alfil de casillas blancas, y se verá así con dificultades para fiscalizarlas.

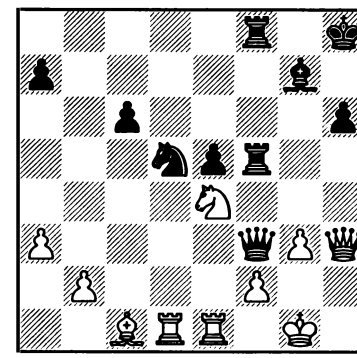
24...♔h8 25.hxg6 ♘d4 26.♕c4 ♕e8 27.♘c5 ♕xg6 28.♘xb7 ♖d7 29.♘c5 ♖df7

La lucha se torna instructiva. Gerschman se ha apoderado de la columna "f", que ofrece buenas perspectivas, no ya por el peón "f" atacado, que puede ser bien sostenido, sino por el cuadro "f3" debilitado por el "fianchetto" y las posibilidades de emplazar un ataque por esa vía. Pero los peones negros son débiles y el de "e5" traba al propio alfil. Además, las blancas tienen dos alfiles en una posición abierta y los sostenes de los caballos negros son débiles.

30.♕d3 ♕h5 31.♘e4 ♖f3 32.♕f1 ♖3f7

Las negras están apremiadas por el tiempo y no juegan con un plan claro. Pero el poder ofensivo y defensivo del caballo de "e4" hace difícil toda maniobra a pesar de la fuerza que significa la fiscalización de la columna "f".

33.a3 ♘f3+ 34.♗xf3 ♕xf3 35.♕h3 ♖f5



En realidad el ataque de las negras parece muy fuerte, pero la dama en "g2" puede contener todas las amenazas, y los mejores peones blancos así como el fuerte caballo de "e4", resguardado por un peón adversario, son obstáculos difíciles de ser superados por las piezas negras, que tienen su máxima dificultad en el mal alfil de "g7", obstruido por el propio peón central.
Ésta es una de esas posiciones típicas en las que sería preferible haber perdido el peón de "e5", que es el verdadero defecto de la posición negra.

36.♗xh6 ♖h5 37.♗xg7+ ♔xg7 38.♕g2 ♕xg2+ 39.♔xg2 ♖hf5 40.♖c1 ♖c8

Este error precipita el desenlace. El vértigo de los movimientos finales ha deslucido la partida, pues las negras tenían hace pocas jugadas abundantes perspectivas. Ahora todo ha terminado.

41.♘d6

Las negras abandonaron.
Es ésta una partida cuya verdadera importancia radica en la oportunidad del recurso hallado por Guimard para lograr, aun a costa de un peón, la centralización del caballo en "e4" sin temer la fuerza de la columna abierta, pues el caballo desde "e4" custodiaba sólidamente el peón "f2" y hacía poco menos que inocua la acción de las torres negras.

OTRA VICTORIA DE GUIMARD

Seguiremos con ejemplos de ajedrecistas locales, ya que por su menor complejidad son más fáciles de captar para los aficionados.

Defensa India del Rey (E60)
Argentina, 1936
Blancas: C. Guimard
Negras: J. Iliesco

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.g3 ♗g7 4.♗g2 d6

Es ésta una típica Defensa India de Rey. Las negras han desenmascarado su plan, que consistirá en jugar eventualmente ...e5 para seguir, luego de provocar d5, con ...a5 y ...♘c5 y después de vulnerar de esta suerte el punto "e4", preparar la jugada ...f5.
Estamos así en una partida que por sus características puede provocar la lucha que a nosotros nos interesa, ya que luego de cambiarse el peón que las blancas ubicarán en "e4" por el peón "f" adversario, puede quedar a disposición del blanco el cuadro "e4" y de las negras la columna "f".
Este es el tema de casi todas las defensas indias (de Rey, Antigua) y aun la Holandesa, en el peón dama. Quiere decir que estamos considerando un aspecto de estrategia de fundamental importancia para quien desee dominar la técnica de las aperturas, que deben aprenderse más conociendo, como en este caso, el espíritu que las anima, que recordando jugadas.

5.e4 0-0 6.♘e2 e5 7.d5

Las líneas están tendidas. El avance d5 da una definición estratégica a la lucha de acuerdo con las normas antes fijadas. Sabemos a través de este curso que las cadenas de peones se quiebran atacando lateralmente con un peón el vértice de la base de las mismas. En este caso, ...c6 y ...f5. Como ...c6 tiene el inconveniente de que el peón "d6" quedaría muy débil por estar fijado en ese lugar por los peones blancos de "c4" y "e4", situación agravada por no estar el alfil negro en "e7", desde donde lo sostendría, sino en "g7", hay que pensar solamente en ...f5, lo que da a la partida características típicas: el peón podrá ser cambiado por el de "e4" y puede producirse una lucha entre los temas que ahora nos ocupan.

7...♘bd7 8.0-0 a5

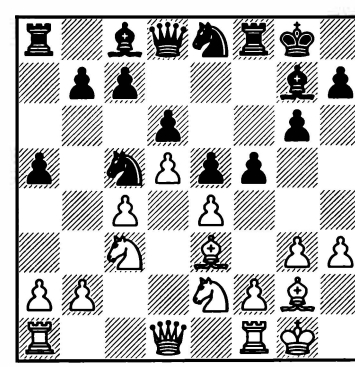
Jugada simple y típica que tiende a preparar la ubicación del caballo dama negro en "c5" sin los riesgos de un desalojo por medio de b4.

9.♘bc3 ♘c5 10.h3

Prepara ♗e3 sin el peligro de ...♘g4.

10...♘e8 11.♗e3 f5

LA LUCHA POR EL CUADRO "e4"



Como se ve, la partida ha seguido las normas estratégicas rutinarias en este tipo de planteos. Las negras han fijado primero el centro, se han consolidado en el ala dama y ahora rompen el fuego en el ala rey. La jugada típica ...f5 ha sido efectuada y la partida entra de lleno en la faz técnica que nos interesa.

12.exf5 ♗xf5

Para evitar que el blanco se apodere de la casilla "e4" era mejor ...gxf5, pero las negras confían en los recursos que ha de brindarles la columna "f" abierta. Estamos, pues, en pleno duelo entre esos factores estratégicos.

13.a3

Las blancas tratan de expulsar al caballo para poder ubicar más tarde una pieza en "e4", punto que en este momento las negras dominan. Para evitarlo, Iliesco entregará un peón del flanco, pero ya veremos cómo eso no es bastante ni prudente.

13...a4 14.♗xc5 dxc5 15.♘xa4 b6 16.♘ac3 ♘d6

Las negras han reemplazado un caballo con otro y ahora debe el blanco tratar de eliminar este nuevo obstáculo que se opone a sus designios sobre el punto "e4". por otra parte, es un viejo principio técnico aquello de que delante del peón más avanzado del rival debe colocarse, si es posible, un caballo, pues vulnera los sostenes del mismo.

17.♘b5

Eliminando obstáculos.

17...g5 18.♘ec3 ♕d7 19.♘xd6

Con tal de eliminar el caballo que impide apoderarse del cuadro "e4", Guimard no titubea en unir los peones adversarios. Por otra parte, era más fuerte el caballo en "d6" que el peón en ese mismo punto y además el caballo blanco de "b5" no tenía ya mejor posibilidad. Ahora las negras sólo pueden fiscalizar la casilla central "e4" con el alfil de "f5" y las blancas pueden ubicar en la misma dos piezas menores: caballo y alfil, lo que significa que las blancas han triunfado en la larga escaramuza librada alrededor de ese punto estratégico.

19...cxd6 20.♔h2 ♕e8 21.♗e4

¡Por fin!

21...♕g6 22.f3 h5 23.g4

Las blancas eliminan ahora el alfil y reducen la lucha con un exacto sentido de la simplificación al excelente caballo, que será indesalojable en "e4", contra el mal alfil negro de "g7", trabado por los propios peones. Era, por otra parte, necesario hacer eso antes que las negras, mediante ...g4, debilitaran el sostén del punto "e4".

23...♗xe4 24.♘xe4 hxg4 25.hxg4 ♖f4

BUEN CABALLO CONTRA ALFIL OMINOSO

Las blancas dominan las casillas blancas y las negras las casillas negras. Pero el caballo es muy fuerte en "e4" porque ataca las dos bases débiles de peones: "g5" y "d6" y además tiene Guimard un peón de ventaja, por otra parte ya innecesario. Sólo sirve para acelerar el resultado, pues en esta posición se ganaría aún con peones iguales.

26.♕d3 ♖af8 27.♔g2 ♗f6 28.b3 ♔g7 29.♖ad1 ♗e7

El alfil defiende ahora las dos bases de peones débiles, pero no es bastante. El peón de ventaja en el ala dama decidirá con rapidez la lucha.

30.b4 ♖h8 31.bxc5 bxc5 32.♖b1 ♖h4

Todo esto es muy lento. La jugada ♖h1 anulará todas las amenazas.

33.♖b7 ♔f7 34.♕b1 ♕h6 35.♖h1 ♖xh1 36.♕xh1 ♕xh1+ 37.♔xh1 ♖xf3

Éste es un grave error que precipita el resultado. Era necesario jugar 37...♔e8, a lo que seguiría 38.♔g2 y luego el peón "a" se coronaría sin dificultad.

38.♘xg5+

Las negras abandonaron.
Una partida instructiva en su planteo y medio juego, que prueba de clara manera la fuerza de un caballo centralizado y bien sostenido en "e4", en su lucha contra fuerzas adversarias en la columna "f".

Pero veremos que no todo es tan fácil a través de la partida entre Emanuel Lasker y David Janovsky, en la que este último ganó por medio de la columna abierta, pero... mejor es que dejemos que la partida hable por sí sola inmediatamente.

II.- NO DEBE CEDERSE ÍNTEGRAMENTE LA COLUMNA ABIERTA.

El tema que aún nos ocupa es la lucha de punto fuerte ("e4") contra columna abierta ("f"). Mientras el dominio del punto fuerte signifique a la par un entorpecimiento para que el adversario pueda dominar la columna abierta, todo va bien, pero cuando por alguna maniobra táctica la pieza centralizada no puede impedir la entrada de las torres en séptima u octava, todo va mal. Esto es lo que nos demostrará, con la elocuencia de las obras maestras, la partida de Lasker y Janovsky, segunda del "match" que por el campeonato del mundo disputaron ambos en 1909.
La partida fue así:

Apertura Española (C87)
París , 1909
Blancas: E. Lasker
Negras: D. Janowsky

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0-0 ♗e7 6.♖e1 d6 7.c3 ♗g4 8.d4 ♘d7 9.d5

Este avance define técnicamente la partida. Ya se sabe cuál será el plan de las negras: jugar ..f5, quebrando la cadena de peones. Y sabemos cuál será la compensación de las blancas aparte de la leve ventaja central en espacio de que disponen: la fiscalización futura del cuadro "e4", que estará libre después de ...f5 y el cambio de peones. Se observa a través de este ejemplo que, al igual de los anteriores, el tema estratégico que nos ocupa tiene fisonomía propia. Digamos más, pertenece a una familia típica de planteos y de conformación central de peones: "e4" y "d5" de las blancas contra "d6" y "e5" de las negras.

9...♘cb8 10.h3 ♗h5 11.♘bd2 ♗g6 12.♗c2 0-0 13.♘f1

Es probable que fuera más prudente jugar primero 13.g4, para evitar ..f5, pero la verdad es que las blancas quieren luchar en un juego abierto y no temen el movimiento crítico de las negras, por entender que el cuadro "e4" que poseerán compensa la columna abierta.

13...f5 14.exf5 ♗xf5 15.♘g3 ♗xc2 16.♕xc2

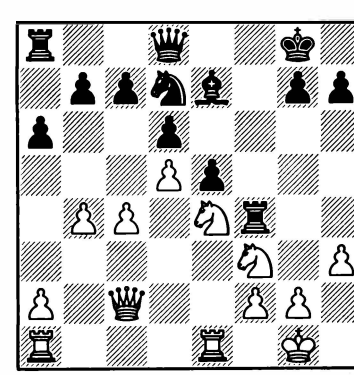
Como se observará, las blancas dominan los cuadros blancos centrales y la lucha está entablada. Técnicamente nos parece preferible la posición de Lasker, porque las negras han perdido su mejor alfil. Pero, en cambio, hay puntos fuertes para ambos muy valiosos: para las blancas "e4" y la diagonal b1–h7, y para las negras "f4", "c5" y, eventualmente, "f5".

16...♖f7 17.♗e3 ♘f8 18.c4 ♘bd7 19.b4

Tomando el punto fuerte "c5" y amenazando eventualmente la ruptura típica, por medio de c5, para buscar posibilidades allí donde la ventaja de espacio es manifiesta: el ala dama.

19...♘g6 20.♘e4 ♘f4 21.♗xf4 ♖xf4

LUCHA DE CASILLAS



La partida tiene una fisonomía estratégica típica. Las blancas no podrán ser desalojadas

de "e4", ya que si el adversario intenta hacerlo con un caballo, quedará el otro para ocupar el sector. Estos problemas se resuelven así por este razonamiento: sólo una pieza menor negra puede actuar sobre "e4" contra dos de las blancas en el mismo sector. Quiere esto decir que en este combate por la posesión de ese punto, triunfarán siempre las blancas. En cambio, las negras presionan "f4" y la columna "f". Pueden ser desalojadas de ese sector, pero a cambio de la debilidad de los peones del enroque, o sea, jugando g3, ya que han debido cambiar el alfil al que, por razones de "nacimiento", le corresponde actuar en las diagonales negras. ¿Quién sacará más provecho de sus respectivas posibilidades? La misma partida se encargará de responder.

22.♘fd2 ♘f8 23.g3

Es probable que el mejor plan habría sido para el blanco sacar provecho de su ventaja en espacio en el ala dama jugando 23.♘b3, ♖ad1 y c5, con presión muy fuerte. Esto, en cambio, debilita el enroque y crea problemas tácticos que serán graves con el correr de las acciones.

23...♖f7 24.♔g2 ♘g6 25.♘b3 ♕d7 26.♖e3 ♖af8 27.♕e2 ♗d8 28.♖d1 ♘e7 29.c5

Las blancas comienzan las hostilidades mayores en el ala dama, pero no es claro el horizonte por las posibilidades que en el ala rey existen para un contraataque negro.
No obstante preferimos la situación del primer jugador.

29...♘f5 30.♖c3 ♕a4

Anticipándose a la formidable amenaza de c6, para seguir, si ...bxc6, con ♖xc6, destruyendo el bloque negro de peones.

31.♖c4 ♕e8 32.c6 b5

Ahora, por contra, puede eludirse el cambio de peones y se observa la razón de la jugada previa ...♕a4, pues las negras ganan un tiempo valioso al obligar a las torres a moverse.

33.♖c3 h6 34.♖cd3

El plan típico de ♖a1 seguido de a4 no serviría aquí: 34.♖a1 ♘d4, y si 35.♘xd4 exd4 36.♖d3 ♖xf2+, especulando con que el caballo de "e4" está clavado por la situación de la dama en "e2".

34...♘e7

Las negras se aferran a la columna abierta y no buscan las debidas compensaciones en el ala rey. Era mejor dilatar el campo de agresión mediante la jugada 34...g5, seguido de ...♖g7 y ...h5.

35.♖1d2 ♖f5 36.♘a1

La situación va cambiando. El blanco ha cerrado en gran parte el ala dama y ahora deben realizar una larga maniobra para buscar líneas o columnas en ese sector. Tienden a mejorar la situación del caballo ubicándolo en "e3".

36...♕g6 37.♘c2 ♖f4 38.f3

LAS DEBILIDADES AUMENTAN

Muy hábilmente, Janovsky ha provocado el avance del peón "f", lo que debilita el enroque. Ahora el caballo, desde "e4", no apoyará el punto básico de la columna abierta y una pieza blanca deberá esclavizarse en el sostén de ese sector. Por otra parte, hay posibilidades por medio de un engranaje de jugadas, como ...♘f5 y ...♘h4. La falta de un plan enérgico de las blancas ha dejado como única verdad estratégica la fiscalización siempre compensada por el dominio del punto "e4".

38...♖4f7 39.♔h1 ♘f5 40.♕g2 h5

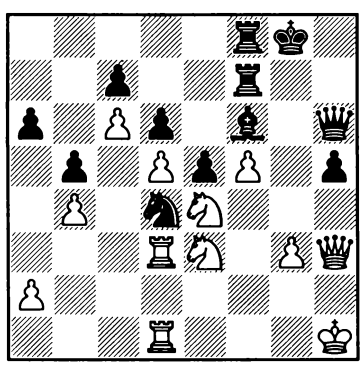
Ahora, sin duda alguna, las negras tienen la iniciativa y las posibilidades de un contraataque blanco en el ala dama casi han desaparecido. Pero el ataque es muy delicado.

41.h4 ♕h6 42.♖d1 g5 43.hxg5 ♗xg5 44.f4

El caballo perderá su sostén. Pero el bloqueo del ala dama ha hecho perder al caballo de "e4" su más vital utilidad.

44...♗f6 45.♕h3 ♕g6 46.♘e3 ♘d4 47.f5 ♕h6

Muy bien por Lasker. Ha dejado un peón pasado, pero no ha permitido que las negras materializaran su ataque en el ala de rey. Ahora es un duelo a muerte.
No servía 47...♕h7 por la réplica 48.g4. Invitamos a los lectores a que analicen la siguiente posición.



Observamos que las blancas pueden ganar calidad en este momento mediante la simple maniobra 48.♘g4, especulando con la situación de la dama negra sin sostén, para seguir luego con 49.♘xf6+. Pero, ¿será en realidad esto lo mejor? ¿Se justificará perder el magnífico caballo de "e4", que domina una serie de casillas vitales, que paraliza al peón libre y sostenido de las negras y amenaza eventualmente combinaciones en un final basadas en ♘xd6? (De llegar a un final, sería ésta una amenaza decisiva por la fuerza del peón "c6", ahora contenido).
Creemos que no, pero también es cierto que no hay muchos planes mejores, porque la aparente jugada g4 sería replicada con ...♕f4. Es probable así que la maniobra pudo ser jugar primero 48.♖f1.

48.♘g4 ♕h7 49.♘gxf6+ ♖xf6 50.♘xf6+ ♖xf6

Y precisamente en este momento, en que por obra de la poderosa acción del caballo de "e4" se ha ganado la calidad, es cuando la ventaja de las blancas es menos clara. Han ganado calidad, pero tienen peones débiles en "f5" y en "d5"". Asimismo el caballo negro de "d4" es sumamente poderoso y sólo podrá ser eliminado mediante la entrega de la calidad, pues su base de apoyo ("e5") no puede ser minada por ningún peón.

51.♖f1 ♕f7

No 51...♘xf5, a causa de 52.♖df3.

52.♕g2 ♖xf5 53.♖xf5 ♕xf5 54.♖e3

Es necesario evitar el avance del peón libre de "e5". No sería por esto bueno 54.♖a3 , por la réplica 54...e4, seguido, si 55.♖xa6, de 55...e3, con la amenaza decisiva de ...e2. Tampoco sería bueno 54.♖d1, por la jugada 54...♘f3, seguida de ...e4. Quiere esto decir que las blancas, a pesar de la calidad de ventaja, no pueden valorizar sus piezas porque el peón central negro ha cobrado enorme valor luego de la desaparición del caballo blanco de "e4".

54...♕b1+ 55.♔h2 ♕xb4 56.g4 h4

Como es natural, debe rehusarse la apertura de columnas cuando el adversario dispone de damas y torres, máxime en una oportunidad como ésta, en la que las negras combaten con un rey desmantelado. La mejor y única defensa del mismo es precisamente el peón blanco de "g4".

57.♔h3

No servía en este caso 57.♖h3, por 57...♕e1, sosteniendo el peón y apoyando el avance del peón "e".

57...♕c4 58.♕e4 ♔g7

UN REY QUE SE DEFIENDE SOLO

El rey tiene que bastarse a sí mismo. Es un arquero sin "backs". Sale adelante para evitar la entrada de la dama en "g6", que ganaría la partida.

59.♔xh4 ♕c1 60.a3

Las blancas se han quedado sin plan. Sus piezas ocupan el mejor sector del tablero y nada pueden hacer, pues el caballo de "d4" paraliza toda la acción de la torre en la columna abierta.

60...a5 61.♔g3 ♕g1+ 62.♔h3 ♕f2 63.g5 b4 64.axb4 axb4 65.♔g4

Las blancas procuran desesperadamente llevar la torre sobre el monarca adversario para que conjugue la acción con la dama. Pero el peón negro pasado del ala dama es muy peligroso.

65...♕g1+ 66.♔h5

Tampoco serviría 66.♖g3 por 66...♕d1+, obligando a 67.♔h4 para que obstruya la columna "h" a la eventual acción de la torre.

66...♕h2+ 67.♔g4 b3 68.♖e1

Amenaza ♖h1. Pero Janovsky halla una maniobra muy fina y sutil para ganar con la sola acción del caballo y el peón de "b3".

68...♕c2! 69.♔h5 ♕xe4 70.♖xe4 ♘c2!!

Única y notable maniobra ganadora. El caballo toma a la torre las dos casillas vitales para la resistencia: "b4" y "e1". Pero para hacer esta combinación ha debido ver muy lejos, ya que se trata de una maniobra sutil que recuerda muchos finales de estudio.

71.♖xe5!

Bonito, pero insuficiente.

71...b2

También ganaba esta bonita maniobra: 71...dxe5 72.d6 b2 73.dxc7 b1♕ 74.c8♕ ♕h1+ 75.♔g4 ♘e3+ 76.♔g3 ♕g2+ 77.♔h4 ♕f2+ 78.♔h3 ♕f3+, y mate a la siguiente.

72.♖e7+ ♔f8 73.♖xc7 b1♕ 74.♖c8+ ♔e7 75.♖c7+ ♔d8 76.♖d7+ ♔e8 77.♖xd6 ♘d4

Y las blancas abandonaron.
La partida está perdida. Una lucha tan interesante que muestra de qué manera tiene importancia el caballo centralizado y cómo a menudo una pieza en un sector tan importante del tablero vale más que una calidad. Y prueba, por otra parte, la influencia de la falta de sostén del caballo en "e4".

III.- LO RELATIVO DE LAS AFIRMACIONES

Veremos ahora un caso distinto en la lucha entre columna "f" abierta y posesión del punto "e5". Sabemos, por la experiencia de varias partidas que hemos analizado, de qué manera actúa un caballo en el dominio del punto central y cómo logra anular la acción de las torres enemigas en la columna "f" abierta. Hemos visto que el caballo centralizado bien sostenido irradia una acción intensa y eficaz. Veremos ahora la diferencia apreciable cuando se tiene la seguridad de que el rival no podrá ubicar un caballo en "e5". En esos casos no interesa ceder esa situación, ya que la columna "f" suele ser decisiva.

UN BUEN MODELO

En el Torneo Mayor de 1940 se llevaron a cabo varias partidas de emocionante relieve. Como de costumbre, fue Carlos Guimard, el dinámico ajedrecista local, quien buscó con más intensidad el combate vigoroso y las acciones donde es posible eludir los caminos de la igualdad.
Entre esas partidas debe mencionarse en primer término la que le ganó a Cayetano Rebizzo, un ajedrecista local de técnica sólida,

malogrado por sus actuaciones demasiado espaciadas.
La partida se desarrolló como sigue:

Defensa India de Dama (E17)
Buenos Aires, 1940
Blancas: C. Guimard
Negras: C. Rebizzo

1.d4 ♘f6 2.♘f3 b6 3.c4

En los últimos torneos se advierte una pronunciada tendencia a continuar el juego conforme al texto (3.c4), en lugar de seguir con 3.g3, que permite el sistema defensivo de Marienbad.

3...e6 4.g3 ♗b7 5.♗g2 ♗e7

El jaque en la casilla "b4" a la manera de Bogoljubow, con el determinado propósito de cambiarlo por su equivalente blanco, o bien como simple finta para regresar posteriormente al punto "e7", según los modelos de Alejandro Alekhine, no ha merecido hasta el momento una valoración estable, y por los resultados prácticos se advierte una serie de peligros para quien busque el equilibrio por esos caminos.
Por lo tanto, debemos considerar la jugada 5...♗e7 como muy razonable, puesto que se sitúa en el lugar que legítimamente le corresponde desde un punto de vista prudente y razonable.

6.♘c3 0-0

De mayores posibilidades para la defensa resulta 6...♘e4, impidiendo por algún tiempo que el blanco se adueñe completamente del centro.

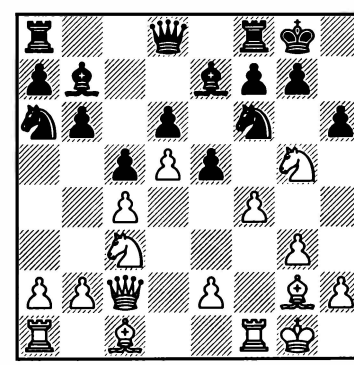
7.♕c2 c5 8.d5

Con esta simple jugada, explotando la situación indefensa del alfil de "b7", las blancas adquieren una peligrosa preponderancia central.

8...d6* 9.0-0 ♘a6

Éste será más tarde el caballo que no alcanza a cumplir su misión: apoyar desde "c7" una ruptura en el flanco dama, ejerciendo al mismo tiempo presión en el centro.
Pero los acontecimientos se suceden con rapidez en el otro sector del tablero y estos planes, por más buenos que sean, no alcanzan realización.

10.♘g5 e5 11.f4 h6



Anticipándose a las amenazas directas que surgirían de la apertura de la columna "f". Al blanco se le presentan dos caminos tentadores, y la elección de uno u otro determinará la característica predominante del juego.
Si 12.♘f3 (primera posibilidad), puede obtener un peón pasado central de indudable fuerza, que daría motivos para esperar tranquilo el porvenir, pero sin que de ello se pueda inferir certidumbre sobre el éxito.
Si 12.fxe5 (segunda posibilidad), se renuncia a la ventaja permanente que significa el peón pasado a cambio de la obtención de un fuerte ataque contra el rey, que tiene la perspectiva

* Hoy en día esto no se considera peligroso para las negras. Por ejemplo: 8...exd5 9.♘g5 ♘a6 10.♘xd5 (o también 10.cxd5 ♘b4 11.♕d2 ♘fxd5 12.♘xd5 ♗xg5 13.♕xg5 ♕xg5 14.♗xg5 ♗xd5 15.♗xd5 ♘xd5 16.0-0-0 ♘b4 17.a3 ♘c6 18.♖xd7 ♖fe8 con igualdad, Bogdanovski-Marin, Erevan 1996) 10...♗xd5 11.cxd5 d6 12.0-0 h6 13.♘h3 ♘d7 14.f4 b5 15.♘f2 ♖c8 16.♗d2 c4, con una posición buena para las negras, Jaworski-Savon, Polonia 1995.

de desarrollarse eficazmente si consideramos que hay piezas negras en el flanco dama que tardarán mucho en colaborar en la defensa.
Considerando el pro y el contra de cada variante, decidirse por 12.fxe5 no parece difícil, pero surge un inconveniente que hay que valorar de manera precisa antes de adoptar la variante que nos ocupa.

NUEVAMENTE LA CASILLA "e5" CONTRA LA COLUMNA "f" ABIERTA

Después de los primeros cambios, las negras no tienen inconvenientes para ubicar una pieza en "e5" de manera indesalojable, y ese solo detalle hace considerar inmediatamente todos los posibles beneficios de la variante fxe5. Sabemos, por conocidos ejemplos, la enorme gravitación que tiene una pieza así ubicada, indesalojable, a manera de cuña.
Pero no nos dejemos impresionar y consideremos a fondo el problema, que en ajedrez hay muchas excepciones y tales excepciones a veces terminan por hacer reglas.
Bien, ¿pero qué pieza es la que se colocará en "e5"? Un alfil, que no puede ser reemplazado por un caballo, única pieza que lo haría con mayor eficacia. Deducimos inmediatamente que un alfil, con sus fuegos rígidos, causará siempre en tales situaciones menos inconvenientes que un caballo. El punto se aclara, y renace el optimismo sobre la bondad del proyectado ataque.

12.fxe5 hxg5 13.exf6 ♗xf6 14.♘e4 ♗d4+ 15.♔h1!

Así se mantienen libres las vías para el paso de las fuerzas blancas.

15...f6 16.a4

Cumpliendo doble finalidad: paralizar el flanco dama, haciendo impracticable una ruptura y, lo que es más importante, abriendo paso a la torre, que de manera tan eficaz colaborará en el ataque. Es interesante advertir el caso de que, al admitir esta variante como la mejor, se tuvo en cuenta que todo el poder ofensivo de las fuerzas blancas convergiría sobre el no muy defendido rey negro.

16...♘c7 17.♖a3 ♕e7 18.g4

Y la torre ve ensancharse sus horizontes. La amenaza es ♖h3 seguido de ♘xg5, decidiendo inmediatamente la contienda.

18...♗c8 19.♖g3

Se advierte que si 19.♖h3, con 19...♗xg4 las negras tienen una defensa eficaz. Veamos: 20.♘xg5 f5, y la simultánea amenaza a la torre y el peón "e" paraliza completamente el ataque.

19...♗d7 20.♗e3!!

Provocando una combinación ganadora. Las negras no pueden cambiar el alfil, pues su única pieza valiosa en la defensa habría desaparecido.

20...♗e5 21.♖h3!

Ahora sí tiene fuerza la amenaza ♘xg5.

21...♗xg4

El intento de defender la situación por medio del movimiento 21...g6 no ofrece grandes esperanzas. Por ejemplo, podría seguir 22.♖h6 ♕g7 23.♘xf6+ ♖xf6 24.♖xf6, y se gana la dama.
Sin pérdidas de material, pero más grave resulta 22...♔g7 23.♖xg6+! ♔xg6 24.♘xf6+ ♔h6 25.♗xg5+ ♔xg5 26.♖f5+, etc.

22.♘xg5 f5 23.♖h4

Se aprecia ahora la importancia de la jugada 20.♗e3!!; al estar obstruida la acción de su dama, las negras deben resignarse a una actitud puramente pasiva.

23...g6 24.♖h7 ♗g7 25.♗d2 ♖ad8 26.♗c3 ♖f7 27.♕c1

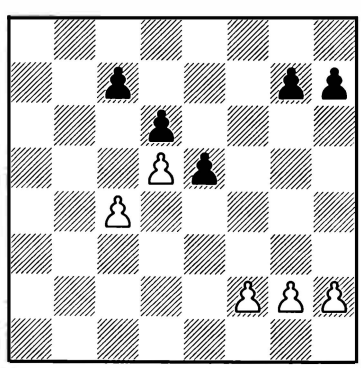
El peón no puede ser capturado y se amenaza e4, contra lo cual no hay defensa satisfactoria.

27...♖df8 28.e4 fxe4 29.♘xf7 ♔xh7 30.♗xg7

Abandonan las negras.

IV.- LA TORRE EN LA CASILLA FUERTE DE "e4" ("e5")

Hemos visto en un ejemplo anterior cómo disminuye la eficacia del dominio de la casilla "e4" ("e5") cuando en este punto no puede ubicarse un caballo. Sabemos que esta pieza es de notable eficacia cuando el peón "f" adversario no existe y el caballo centralizado no puede ser cambiado, y que el dominio de la columna "f" por las torres adversarias no alcanza a compensar la fuerza agresiva y defensiva del caballo centralizado.
El esquema de la posición que estamos considerando nace de la ubicación de peones que muestra el siguiente diagrama:



En estas posiciones la casilla que está delante del peón negro más avanzado, "e4", es muy fuerte para un caballo blanco. En cambio, las negras disponen de la columna "f" para sus torres, pero sucede que un caballo en "e4" defiende el peón "f2" y esteriliza en gran parte la acción de las torres.
Pero hay casos en que no es posible ubicar un caballo, y entonces la pieza más eficaz, no siendo el caballo, es la torre, cuando no puede ser cómodamente desalojada. Ejemplo cabal de esto lo tenemos en la magnífica partida que Lasker le ganó a Tarrasch en el "match" que por el campeonato mundial disputaron en 1908.
Podrán apreciarse a través de tal producción la extraordinaria precisión y la profundidad del plan llevado a feliz término por el es campeón mundial Dr. Lasker, quien, en una aparentemente sencilla posición, ejecuta maniobras difíciles tendientes a dominar por completo la casilla "e5". Y veremos cómo consigue su objetivo, asegurando la instalación de una poderosa pieza en dicho punto, que se transforma en la razón estratégica del juego y decide la lucha.
He aquí la partida jugada en aquella oportunidad.

Apertura Española (C66)
Alemania, 1908
Blancas: S. Tarrasch
Negras: E. Lasker

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 ♘f6

El ex campeón del mundo fue siempre un decidido partidario de la defensa Steinitz en la Ruy López y la ha practicado con frecuencia, aun contra la opinión de los grandes maestros de la época anterior a 1920, es decir, hasta el momento que Capablanca hizo callar a todos los "pseudodemoledores", adoptándola. Como curiosidad, he aquí dos juicios interesantes emitidos al jugarse esta partida: "defensa inferior; hay que jugar 3...a6 4.♗a4 ♘f6 5.0-0 ♗e7, etcétera" (Janovsky); "la defensa Steinitz no puede ser recomendable; el resultado del torneo de Praga, donde fue ensayada desventajosamente por varios fuertes jugadores, lo prueba" (Hoffer, en "The Times").

4.0-0 d6

En Hastings, en 1895, el Dr. Lasker había jugado en esta posición y contra su mismo adversario 4...♘xe4. La partida siguió: 5.d4 ♘d6 6.♗xc6 dxc6 7.dxe5 ♘f5 8.♕xd8+ ♔xd8, y consiguió llevar su rey a "c6", con

una posición que le valió la victoria. Sin embargo, cuando las cosas no se repiten...

5.d4

Esto parece ser, sin duda, lo más agresivo.

5...♗d7 6.♘c3 ♗e7 7.♖e1 exd4

Necesario. Es conocida la bonita variante contra el enroque de las negras en este momento, pero no resistimos el deseo de publicarla: 7...0-0 8.♗xc6 ♗xc6 9.dxe5 dxe5 10.♕xd8 ♖axd8 11.♘xe5 ♗xe4 12.♘xe4 ♘xe4 13.♘d3 f5 14.f3 ♗c5+ 15.♘xc5 ♘xc5 16.♗g5, ganando calidad.

8.♘xd4 0-0 9.♘xc6

Esto pertenece a Schlechter, que continuaba después con ♗d3. La idea parece ser impedir ...d5. Janovsky condenaba este plan y prefería 9.♘de2, seguido de ♘g3.

9...♗xc6

Esta jugada es probablemente inferior a 9...bxc6 , por cuanto abandona la casilla "f5", donde puede instalarse más tarde el caballo blanco.

10.♗xc6 bxc6 11.♘e2

Una espléndida jugada que pasó, sin duda, inadvertida al ex campeón.

11...♕d7

Resulta claro que si 11...♘xe4 12.♘d4, seguido de ...♘xc6, ganando una pieza.

12.♘g3 ♖fe8 13.b3 ♖ad8

"La posición del negro no es buena y es la consecuencia natural de la mala defensa adoptada desde el principio", he aquí el juicio que mereció a Janovsky la partida en este momento.

El maestro Reti sostuvo también que la posición del negro es inferior, pero que Lasker, como de costumbre, encontró recursos de defensa suficientes en la sutileza de su procedimiento psicológico.

Pese a la autoridad indiscutible de quienes pronunciaban estas frases, se nos ocurre preguntar: ¿y por qué no han procurado provocar en sus numerosos encuentros con Lasker esta variante tan natural y frecuente de la defensa Steinitz? ¿Por qué causas el propio Lasker ha rechazado siempre el procedimiento de Tarrasch cuando conducía las blancas? ¿Por qué no lo adoptó Capablanca en sus partidas por el campeonato del mundo?

14.♗b2 ♘g4!

De este movimiento dijo Janovsky: "No es bueno, pero es indispensable", y Teichmann: "Un error, sin duda, pero de todos modos, el juego negro no es bueno". Por nuestra parte, sin embargo, hemos puesto admiración a este movimiento, que responde a un plan hábilmente calculado.

La idea del segundo jugador es anular el alfil blanco, por medio de ...♗f6, lo cual no puede ser evitado por el rival, y entonces ...g6 rechaza definitivamente el ataque con excelente partida.

15.♗xg7 ♘xf2!

He aquí la "psicología" a la que alude el maestro Reti. Y el profesor Janovsky, que debe volver sobre sus pasos, exclama ahora: "Recupera el peón, pero queda en posición inferior".

16.♔xf2

Lo mejor. Si 16.♕d4 ♘g4 17.♘f5 (si 17.h3 ♗h4, etc.) 17...♗g5 18.h3 ♘e5 19.♔h1 ♖e6, etcétera.

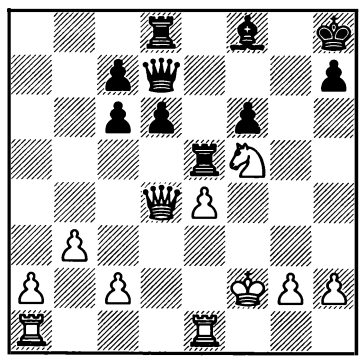
16...♔xg7 17.♘f5+

17.♕d4+ parece un poco mejor.

17...♔h8 18.♕d4+ f6 19.♕xa7

Es problemático que esto pueda ser bueno. Más simple y lógico era buscar un ataque por medio de las torres sobre el flanco de rey. La toma del peón con la dama concede al negro tiempo suficiente para asumir la iniciativa.

19...♗f8 20.♕d4 ♖e5!



La labor de Lasker comienza ahora.

21.♖ad1 ♖de8 22.♕c3

Para defender eventualmente la torre de "e1".

22...♕f7

Amenazando ...d5 y ...♖xe4.

23.♘g3

La única defensa posible del peón "e" amenazado, pero que, desgraciadamente, permite la entrada formidable del alfil negro.

23...♗h6 24.♕f3 d5 25.exd5

Es cierto que, si 25.♔g1, seguiría 25...♕e6.

25...♗e3+ 26.♔f1 cxd5 27.♖d3

Débil innegablemente. Debió haberse ensayado suprimir el alfil por medio de 27.♘f5.

27...♕e6 28.♖e2 f5

Magnífico. Después de este movimiento las blancas tienen muy pocas cosas que hacer.

29.♖d1 f4 30.♘h1 d4 31.♘f2 ♕a6 32.♘d3 ♖g5 33.♖a1

Todas estas jugadas puede decirse que han sido hechas sin objeto determinado por parte del blanco. La partida está completamente perdida; pero como Lasker no ha hecho todavía nada que obligue a abandonar enseguida, Tarrasch continúa esperando el error que lo salve.

33...♕h6 34.♔e1 ♕xh2 35.♔d1 ♕g1+ 36.♘e1 ♖ge5

Otra jugada muy bonita. Amenaza ...♗f2.

37.♕c6 ♖5e6 38.♕xc7 ♖8e7 39.♕d8+ ♔g7 40.a4 f3 41.gxf3 ♗g5!

Las blancas abandonan.
Es evidente que, si 42.♖xe6 ♖xe6 43.♕a5 ♕e3 y ganan. Una de las más extraordinarias y brillantes partidas del ex campeón del mundo.

V.- EL PUNTO "D4" ("D5") CONTRA LA COLUMNA "C"

Haremos una variante en el tema que hemos analizado sobre la lucha estratégica de dos elementos vitales de la técnica del ajedrez. Conocemos partidas donde se lucha por un punto fuerte, donde se ponen en juego maniobras tácticas para dominar una columna abierta o donde el arte de la simplificación adquiere relieve excepcional para lograr un final más o menos favorable.
Asistimos ya a la lucha de la columna "f" abierta contra un caballo centralizado en "e4" ("e5"). Traslademos ese mismo combate al otro flanco: será así la lucha del caballo en "d4" ("d5") contra la columna "c" a merced del adversario. Se trata de un tema de gran importancia, ya que tiene similitud con el anterior y se adapta a una serie de tipos de planteos. En el caso que nos ocupa sucede con

gran frecuencia en el Gambito de Dama y ofrece abundante tema al comentario y a la discusión. Durante años se ha planteado la cuestión de qué tiene más utilidad en la lucha práctica, y por mucho tiempo se atribuyó a la columna abierta el máximo valor, pero la experiencia prueba que un caballo centralizado, al tomar el cuadro "c2" ("c7") y evitar la entrada de la torre en séptima, y al incidir sobre la red de casillas "f5", "e6", "c6" y "b5" (o "f4", "e3", "c3" y "b4"), dispone de un vasto campo de operaciones y realiza una acción de abanico difícil de contrarrestar si está sostenido y no puede ser desalojado.

UNA PARTIDA TÉCNICAMENTE VALIOSA

Veamos esto a través de un ejemplo local interesante. Se trata de una partida jugada en un torneo de primera categoría, en consulta, realizado en el Círculo de Ajedrez en 1938. Fue así:

Gambito de Dama (D66)
Buenos Aires, 1938
Blancas: C. Guimard & C. Alles
Negras: L. Palau & L. Ojeda

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 d5 4.♘c3 ♘bd7 5.♗g5 ♗e7 6.e3 0-0 7.♖c1 c6 8.♗d3 a6 9.0-0 b5 10.cxd5

Algún intento se ha hecho para valorizar el avance del peón a "c5", pero, técnicamente, la jugada que hacen las blancas es inobjetable: obligan a la apertura de la columna "c", en donde ya tienen emplazada una torre.

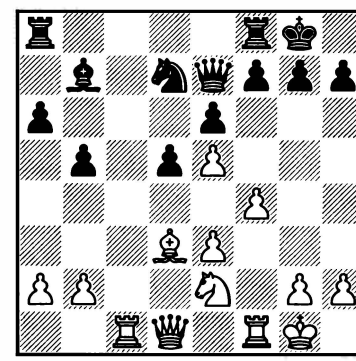
10...cxd5 11.♘e5!

La pequeña ventaja en desarrollo que poseen las blancas es suficiente para asegurar una permanente iniciativa.

11...♘xe5

Al parecer, las negras eligen el camino más simple para neutralizar las amenazas de un ataque al rey, que surgirían si 11...♗b7 12.f4, etc. Pero a cambio de esta tarea cómoda ceden una permanente ventaja estratégica, según veremos más adelante.

12.dxe5 ♘d7 13.♗xe7 ♕xe7 14.f4 ♗b7 15.♘e2!!



Las posibilidades de un ataque exitoso al rey negro no son claras; hasta aquí, muy bien para los cálculos del segundo jugador. Pero la ubicación del caballo blanco en "d4", en posición poco menos que indesalojable, tiene un valor estratégico de primer orden que compensa ampliamente.

15...♖ac8 16.♘d4

Obsérvese detenidamente la acción que despliega el caballo: primero bloquea admirablemente el peón "d", evitando que el alfil tome parte activa en el combate, y como consecuencia surge amenazador el posible avance de peón a "f5", factible gracias a la presión que ejerce el caballo sobre las casillas "f5" y "e6". Se pone así una vez más de manifiesto lo que ya en otras oportunidades expresáramos: que por regla general surge el problema táctico cuando el rival tiene ventaja estratégica, y podemos agregar que en tales casos las soluciones no abundan.

16...♖xc1 17.♕xc1

El cambio de torres está lejos de favorecer la causa del negro. Es posible que 16...♘c5

fuera mejor para eliminar el alfil, jugando más tarde ...♘e4, pero entonces las blancas tendrían la oportunidad de hacer valer la buena ubicación de su caballo.

17...♖c8

Tal vez fuera mejor 17...♘c5, con la idea defensiva antes expuesta.

18.♕d2 f5

Se advierte impaciencia por terminar la lucha en el flanco rey, tratando de evitar, de una vez por todas, la jugada f5.

19.♗xf5!

Las blancas encuentran este procedimiento expeditivo para vencer; pero a nosotros nos interesa llamar la atención sobre la importancia del caballo centralizado que bloquea al peón "d5" e impide el libre juego del alfil.
Compárese con el ejemplo de la partida entre Guimard e Iliesco y se notará su similitud; se diferencian únicamente en su aspecto táctico, pues la estrategia es la misma.
En la presente partida tenemos un caballo valioso en "d4", que bloquea el peón "d" e inutiliza el alfil de "b7". En la partida de Guimard contra Iliesco, la casilla fuerte es "e4". Allí está ubicado el caballo que bloquea al peón "e" e inutiliza el alfil de "g7". ¡Exactamente el mismo problema estratégico en distinto sector del tablero!

19...exf5 20.♘xf5 ♕c5

En procura de una "contrachance". La pretensión de mantener la pieza con 20...♕e6 conduce a una muerte segura después de 21.♘d6 ♖c7 22.♖c1, etcétera.

21.♘d6 ♕c2 22.♕xc2 ♖xc2 23.♘xb7 ♔f7

Se amenazaba ganar con e6.

24.♖d1 ♘b6 25.b3! ♔e6 26.g4 ♖xa2 27.♖c1 ♘c4

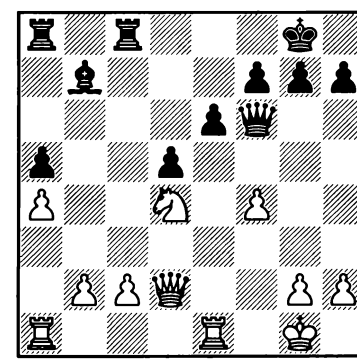
La última tentativa.

28.♘c5+ ♔e7 29.bxc4 dxc4 30.f5 ♖e2 31.e4 ♖d2 32.g5 a5 33.f6+ gxf6 34.gxf6+

Abandonan.

OTRA EXPERIENCIA DE VALOR

Observemos ahora una posición típica e instructiva, en la que se advierte la enorme fuerza del caballo en "d4".

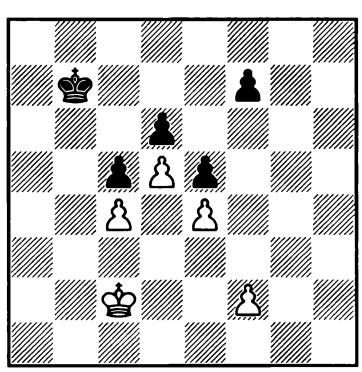


El material de que disponen ambos bandos es equivalente y las debilidades que existen (en el flanco dama) se compensan. Sin embargo, se puede afirmar que la partida está ganada por las blancas. ¿Qué razones existen para hacer tal aseveración?
Nuevamente podemos observar aquí que las blancas tienen en la casilla "d4" un caballo en sólida posición, que bloquea al peón "d" negro e impide al mismo tiempo una acción efectiva al alfil de "b7", por cuanto esta pieza desde "a6" tampoco tiene un radio de acción aceptable. Observemos que el caballo difícilmente podrá ser desalojado, aunque existe la remota posibilidad de jugar ...e5. Al paralizar la acción de las fuerzas negras, las blancas no tienen ningún inconveniente para atacar sin riesgos y con éxito en el flanco de rey. La torre dama blanca pasará por "a3" a "g3" o "h3", según los casos. La torre rey, desde "e5", amenaza una ruptura con f5 -¡otra vez f5!- o bien el pasaje a "g5" u "h5", para colaborar con la otra torre.

Y a todo esto, las negras no pueden poner remedio. Una rápida victoria obtuvieron las blancas en esta ocasión. El caso es parecido en su delineamiento estratégico con la partida que acabamos de ver y como consecuencia podemos establecer que el dominio de una casilla central bloqueando un peón con el caballo, habiendo columna o columnas laterales abiertas, es de capital importancia sólo cuando el desarrollo de ambos bandos es equivalente y existe, por lo tanto, la posibilidad de desnivelar la lucha haciendo valer esa ventaja estratégica.

VI.- CASILLA FUERTE: PIEZA CENTRALIZADA

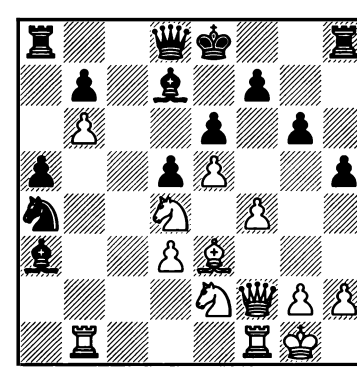
Pondremos punto final al tema que sobre la lucha de piezas centralizadas con columnas abiertas hemos desarrollado. La médula del mismo fue mostrar de qué manera un caballo en "e4" ("e5") logra anular la acción de las torres adversarias en la columna "f" y hemos probado que debe meditarse mucho antes de jugar f4 (...f5) si esto provoca el cambio del peón "e" por el "f" y si la casilla que el peón "e" deja libre puede ser ocupada por un caballo. Por ejemplo, en la configuración que muestra el diagrama:



Las negras aquí deben pensarse muy bien la jugada típica ...f5, ya que luego de exf5 el cuadro "e4" es un bastión magnífico para el caballo rival.
Hemos llegado a la conclusión de que el caballo es poderoso en ese punto y aun la torre en los finales o cuando no puede ser desalojada de "e4" ("e5"). Que en cambio el alfil tiene menos importancia y que las posibilidades que brinda la columna "f" abierta no son muy grandes y valiosas si el caballo centralizado en la columna "e" empalma su fuerza con un peón en "f2" ("f7"), que anula la acción de las torres enemigas en la columna "f".
El problema técnico que nace de todo esto es saber cuándo es bueno o no avanzar los peones "f" o "c" para agredir el "block" de peones rival, lo que es tema de Gambito de Dama, la defensa Francesa, la Apertura Española, y de la totalidad de los sistemas indios de defensa.
Podría establecerse que ese avance, habitualmente liberador, es delicado cuando tenemos un propio peón en la columna que puede ocupar el caballo, y no podemos desalojarlo de su ubicación central.
Quiere esto decir que el caballo se reduce mucho en su eficiencia en las columnas abiertas y cuando no puede perpetuarse en una posición central.

LA PARTIDA PILLSBURY-LASKER

En una partida jugada allá por el año 1896, en el torneo de Nuremberg, entre el norteamericano Harry Nelson Pillsbury y el Dr. Emanuel Lasker, se arribó después de la jugada 20ª de las negras, a esta situación:



Detengámonos ahora un poco y observemos la disposición de fuerzas de ambos bandos, y de ese análisis surgirá una evidencia: la superioridad posicional de las blancas, que tienen su

baluarte en el dominio de la casilla "d4" ocupada por un caballo, que es, como sabemos, la pieza ideal en estos casos, pues además de la acción ofensiva que ejerce sobre los cuadros "f5", "e6", "c6" y "b5", defiende admirablemente una posible entrada de la torre en la segunda línea. La ubicación de esta pieza permitió a Pillsbury acreditarse una ventaja posicional permanente, pero para aumentarla y luego transformarla en triunfo mediante la combinación fueron necesarios sacrificios materiales.
El juego terminó así:

21.f5!

El flanco de rey de las negras es débil a causa de su configuración de peones, y si unimos a esa circunstancia el alejamiento de las piezas que debieran defenderlo, la precitada debilidad se acentúa en forma peligrosa. Harry Nelson Pillsbury, con una serie de bien coordinados sacrificios, reduce a la impotencia al rey negro.

21...gxf5 22.♘f4 h4 23.♖a1 ♗e7 24.♖xa4

Sacrificando calidad las blancas alejan el alfil rival, que defiende la configuración de peones.

24...♗xa4 25.♘dxe6 fxe6 26.♘xe6

La posición es ganadora. Lasker entregó la dama jugando...

26...♗d7

Pero igual el juego fue perdido en la jugada 50ª.
De nada le hubiera servido al doctor Lasker guardar la dama continuando con 26...♕c8, pues entonces hubiera seguido 27.♕xf5, y a pesar de la ventaja material las negras no tienen escapatoria.
Es éste un ejemplo claro sobre la importancia del caballo centralizado -ya sea en "e4", en "e5", en "d4" o en "d5"- cuando no se le puede desalojar.

CONCLUSIONES

1ª La lucha de la casilla "e4" (o "e5") contra la columna "f" abierta es tema aplicable a sinnúmero de sistemas de planteos, como los que nacen del Gambito de Rey, de las Defensas Indias, y en casi todos los desarrollos del peón rey donde se efectúe la jugada típica liberadora f4 (...f5), como sistema de agresión lateral al peón de "e5" ("e4").
2ª Cuando tras el cambio del peón "e" por el "f", en ese tipo de provocaciones laterales (f4 o ...f5), se puede ubicar un fuerte caballo en "e4" ("e5") delante de un peón adversario, el caballo suele ser más poderoso que la acción de las torres adversarias en la columna "f".
3ª El avance f4 (...f5) puede hacerse con entera confianza cuando el adversario carece de un buen punto de apoyo para su caballo de "e5" ("e4"), o cuando esta pieza puede ser eliminada por nuestras piezas menores.
4ª La fuerza de la columna "f" abierta es la agresión al peón "f7" ("f2"), que el caballo de "e5" ("e4") defiende económicamente. La eficacia del sistema está, por lo tanto, supeditada a la perpetuación de un caballo en ese sector.
5ª Eliminados los caballos, los alfiles son menos eficaces en la posesión de una casilla centralizada de este tipo. En cambio, en las usuales conformaciones de peones: c7-d6-e5 contra f2-d5-c4 la torre suele ser arma poderosa en "e4", por cuanto apoya la futura contrarruptura de las blancas, en este caso por medio de f4.
6ª La posesión del cuadro "e4" ("e5") en la lucha contra la columna "f" pierde su fuerza si el adversario carece de un peón delante, en "e5" ("e4"), que cubra la pieza centralizada.
7ª El caballo que debe centralizarse en "e4" ("e5") en estas posiciones sólo debe ser ubicado en esos cuadros en última instancia, cuando el adversario no pueda cambiarlo para hacernos quedar, en cambio, con un alfil en ese sector.
8ª Todo esto es aplicable, ya que responde a idéntica estrategia, a la lucha del punto "d4" ("d5") contra la columna "c" a merced del adversario.

CAPÍTULO VIII

LA CENTRALIZACIÓN DE LA DAMA

Uno de los temas estratégicos menos considerados en toda su importancia, pero valioso por lo que incide en la estrategia de las luchas abiertas, es la centralización de las piezas. Nos iremos ocupando del mismo y especialmente de la centralización de la dama, pieza tan delicada para jugar en las aperturas y cuya prematura acción ha merecido tantas críticas. Hemos visto ya en el tercer tomo de qué manera se castiga la osadía de poner rápidamente en actividad una pieza de tanto valor.

No quiere decir esto ni mucho menos que la dama deba permanecer ociosa, sino que es preciso ubicarla en zonas desde las que ejerza una acción tenaz, sólida, pero que no pueda facilitar el desarrollo de las piezas enemigas. Por esto resulta difícil a menudo poder centralizar la dama, o sea situarla en los cuadros centrales del tablero. De ellos es generalmente la casilla "d4" ("d5" para las negras) la que brinda una acción más poderosa, pues la dama vulnera la gran diagonal sobre el enroque corto rival, y, además, toma la otra importante diagonal que tiene su última estribación en el peón "a7" enemigo ("a2"). Esto se puede hacer siempre que se cambie el caballo dama rival y el caballo rey del mismo bando no pueda acudir rápidamente en reemplazo del ya desaparecido.

Es precisamente este detalle fundamental el que da fuerza decisiva a los planteos que tienen por base la oportuna realización de la jugada d4, sostenida por el caballo de "f3", o sea casi toda la gama de aperturas del peón rey. Por ejemplo, después de 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 es una magnífica jugada, no sólo porque desarrolla las piezas y significa la fiscalización del centro del tablero, sino porque luego de 3...exd4 4.♘xd4, no puede replicarse con 4...♘xd4, a causa de que luego de 5.♕xd4 la dama blanca estaría sólidamente ubicada en el centro del tablero, dispondría de un buen radio de acción y no podría ser desalojada por medio de ...c5 sin dejar una gruesa debilidad en el punto "d5". En la Apertura Española sucede lo mismo en la variante Steinitz, y casi no hay aperturas del peón rey donde no se produzcan situaciones de este tipo. Aun en las defensas, como por ejemplo la Siciliana, luego de 1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♘xd4, no se debe nunca seguir con 4...♘xd4, a causa de que luego de 5.♕xd4 las blancas centralizarían poderosamente su dama y no es fácil desalojarla con una pieza de menor valor.

A esta causa se debe el consejo permanente de mantener el caballo en "c3" ("c6") cuando está la columna "d" abierta, pues esta pieza ejerce la acción sobre el cuadro "d5" ("d4") enemigo. Se dirá que en los ejemplos anteriores pueden las blancas seguir, si el negro no cambia los caballos, con ♘xc6 y luego ♕d4, pero para hacer esto deberían perder un tiempo valioso y en todos los casos el peón que va a "c6", luego de retomar el caballo, puede avanzar oportunamente con fuerza a "c5", desalojando a la dama sin dejar tan débil el peón de "d6".

NIMZOWICH DICTA CÁTEDRA

El valor de las piezas cambia en ajedrez de acuerdo con la estructura de peones, verdad añeja que no por muchas veces repetida debe callarse, pues de su cabal conocimiento surge gran parte de la capacidad ajedrecística de los jugadores. En las posiciones abiertas las piezas tienen mucho mayor valor, pues su radio de acción aumenta considerablemente. De lo que resulta que la dama, la pieza de más importancia en el tablero de madera, como en el de la vida, logra su mayos trascendencia en las partidas donde su acción no se ve trabada por los propios peones.

Por esto importa mucho aclarar el problema de ponerla en acción, máxime cuando se ha dicho hasta la saciedad que es peligroso desarrollarla prematuramente. Esto es verdad, pero no absoluta. La dama no debe ser puesta en

acción cuando corre graves riesgos de ser atacada por piezas menores, que además de desalojarla consigan ganar tiempos en el desarrollo. Pero, en cambio, es poderosa cuando ocupa lugares centrales inaccesibles a las amenazas de piezas rivales. Veamos el ejemplo que brinda la partida Rubinstein-Nimzowich del torneo de Carlsbad de 1923.

Defensa Siciliana (B32)
Carlsbad, 1923
Blancas: A. Rubinstein
Negras: A. Nimzowich

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 d5

Es una innovación peligrosa y, a nuestro entender, criticable. Nimzowich, fiel a su estilo de juego, no vacila en arriesgarse con tal de sorprender a su adversario con alguna novedad o reviviendo variantes en desuso, perfeccionándolas a su modo.
Lo usual en esta posición es 4...♘f6, continuando a 5.♘c3, con 5...e6 o 5...d6, pero no 5...g6, a causa de 6.♘xc6 bxc6 7.e5 ♘g8 8.♕f3, y las blancas están mejor. En cambio, en la cuarta jugada también se puede continuar con 4...g6, con resultado satisfactorio.

5.exd5

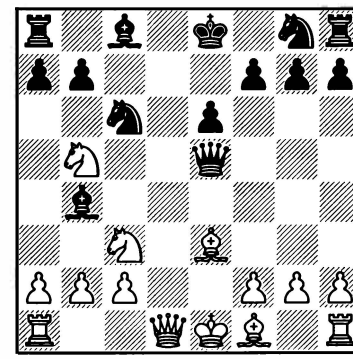
Rubinstein no explota con la suficiente energía la última jugada del negro. La continuación exacta era 5.♗b5 ♗d7 6.exd5 ♘xd4 7.♗xd7+ ♕xd7 8.♕xd4, y las blancas mantendrían el peón de ventaja. Si 5...♕d6 6.exd5 ♕xd5 7.♘xc6!, ganando fácilmente*.

5...♕xd5 6.♗e3 e6

Las negras no juegan ...e5 porque, de acuerdo con el plan trazado, esa casilla debe necesariamente ser ocupada con la dama.

* En la actualidad esta variante se puede jugar, aunque las blancas siempre mantienen ventaja. La que más resiste es: 5...dxe4 6.♘xc6 ♕xd1+ 7.♔xd1 a6! 8.♗a4 ♗d7 9.♘c3! ♗xc6 10.♗xc6+ bxc6 11.♘xe4, con ligera ventaja del blanco.

7.♘c3 ♗b4 8.♘db5 ♕e5



Una atrevida centralización de la dama que tiene éxito por la ausencia del caballo rey en su lugar habitual: "f3".

9.a3 ♗xc3+ 10.bxc3

Las blancas, con el propósito de no perder un tiempo, retrocediendo el caballo, y con el evidente objeto de quitar la posibilidad de enrocar a las negras, toman el alfil con el peón, un error de consecuencias. Era necesario jugar 10.♘xc3. La jugada del texto debilita considerablemente el flanco dama de las blancas e implica la pérdida de un peón.

10...a6 11.♘d6+ ♔e7 12.♘c4 ♕xc3+ 13.♗d2 ♕d4

Hubiéramos preferido 13...♕f6. La jugada efectuada por las negras facilita un tanto el ataque adversario.

14.♗d3

Si 14.♗b4+ ♘xb4, y si 15.♕xd4 ♘xc2+, recuperando la dama.

14...b5 15.♘a5 ♕e5+

Si 15...♘xa5 16.♗b4+ ♔d8 (única, porque si 16...♔e8 17.♗xb5+, ganando la dama) 17.♗xa5+, con ventaja para el blanco.

16.♗e2 ♘xa5 17.♗xa5 ♗b7 18.f3

Era mejor, tal vez, 18.0-0, sin debilitar el flanco de rey, pues, como hemos repetido en diversas ocasiones, los peones de este flanco -cuando ya se ha enrocado o se desea hacerlo- deben avanzarse sólo en los casos imprescindibles.

18...♘f6 19.♗b4+ ♔e8 20.0-0 ♖d8 21.♗d3 ♘d5 22.♗a5 ♖d7 23.♖e1 ♕d4+ 24.♔h1

DOMINIO DEL CENTRO

La posición comienza a tornarse interesante. Las blancas, si bien tienen un peón menos, han alcanzado cierta superioridad en la movilidad de sus piezas, aumentada por el hecho de que la torre rey negra se halla fuera de juego y es algo lento el procedimiento para ponerla en actividad. Pero todo lo compensa la poderosa dama negra centralizada.

24...♘f4 25.♕d2

Lo mejor. Dando pruebas de un claro concepto de la posición, Rubinstein, que sabe que sus fuerzas no pueden aguantar las exigencias de un final como el que se prepara, trata de acrecentar la energía de su ataque, sacrificando otro peón.

25...♘xd3 26.cxd3 h5

Nimzowich, que ya ha obtenido ventaja suficiente como para desear un final sin mayores complicaciones, rehusa, prudentemente, la oferta de su rival, tratando, en cambio, de poner en actividad la torre rey.

27.♖ac1 ♖h6 28.♗c3

Obligando a las negras a tomar el peón "d".

28...♕xd3 29.♕f4

Si 29.♕xd3 ♖xd3 30.♗xg7 ♖g6 31.♗e5 ♖d2, etcétera.

29...♕d6 30.♕g5

Si 30.♕xd6 ♖xd6 31.♗xg7 ♖g6 32.♗c3 ♖d3 33.♖ed1 (o alfil mueve) 33...♖xf3!, y gana.

30...f6 31.♕e3 e5 32.♗b4 ♕d4 33.♕b3 ♕d5

A pesar de la ventaja que poseen, las negras deben jugar con gran precaución para anular todas las probabilidades del blanco, para lo cual tropiezan con la dificultad de tener alfiles de distinto color.

34.♕c2 ♕d3 35.♕c5 ♔f7 36.♖c2

Las negras amenazaban ...♗xf3, seguido de ...♕xf3 y ...♖g6.

36...♖h8 37.♖d2 ♕f5 38.♖xd7+ ♕xd7 39.♕c2

Amenazando ♖d1.

39...♗c8 40.♖d1 ♕f5 41.♕c7+ ♔g6 42.h3 ♖e8 43.♖c1 ♕f4 44.♖c6 ♗f5 45.♕d6 h4

Preparando ...♗xh3, cambiando el alfil por los tres peones del flanco de rey.

46.♗d2 ♕g3 47.♖c3 a5 48.f4 ♕f2 49.♖f3 ♕e2

Es de mencionar la forma hábil en que Nim zowich elabora una difícil victoria, y siempre con la maniobra de la activa dama negra.

50.fxe5 ♖xe5

Y no 50...♗e4, a causa de 51.♖xf6+, etc.

51.♖f4 b4!

Y AHORA UN NOTABLE REMATE

Iniciando un excelente plan. Con el evidente propósito de apurar la victoria, el negro sacrifica el peón "b" para apremiar el juego con el "a", creándole al adversario dificultades insalvables, a pesar de los alfiles de distinto color.

Lo que sigue es muy fino y merece ser examinado con detenimiento.

52.axb4 a4

Este peón, aparentemente débil, es el que decide la victoria.

53.♖xh4 a3 54.♔h2 a2 55.♗c3 ♕e3 56.♗b2 ♕e1 57.♕d4 ♖e3

Amenazando 58...♕g3+ y 59...♖e1+.

58.♕f4 ♖e4

Aclarando la situación. Las blancas, después de esta jugada, se verán obligadas a permitir el cambio de damas, lo que vigorizará notablemente la posición del peón negro en el punto "a2".

59.♕g3+ ♕xg3+ 60.♔xg3 ♖e2

Más ingenioso y fuerte que 60...♖e1.

61.♗d4 ♖d2

Las blancas abandonan, pues si 62.♗a1 (62.♗c3 ♖d3+, ganando) 62...♖d1 63.♗b2 ♖b1 64.♗d4 (64.♗c3 ♖b3) 64...♖b3+ 65.♔f2 rey mueve 65...♖xb4, seguido de ...♖xd4, venciendo fácilmente.

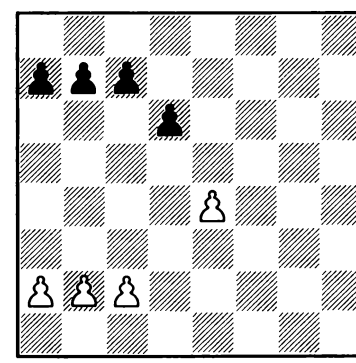
La partida, sólidamente jugada por el fuerte maestro danés, es de valor más efectivo de lo que a primera vista parece, y su principal mérito reside en el final.

En el transcurso de la misma, y desde las jugadas iniciales, Nimzowich fue imponiendo la mayor acción de una dama debidamente centralizada. En la jugada 8ª la ubicó en "e5", explotando el alejamiento del caballo rey blanco. Ya hemos visto que la ausencia de los caballos rivales es la que facilita la ocupación del centro por la dama. En la mayoría de los casos puede ubicarse en "d5", por ser el caballo dama el que generalmente se cambia primero, pero ahora la hemos visto gravitando entre "e5" y "d4", precisamente las dos casillas que el caballo rey toma desde "f3".

Puede afirmarse que su acción ganó la partida por la sabia explotación de la misma y por la ausencia de la pieza adversaria que naturalmente está encargada de custodiar estos cuadros.

I.- EL ESQUELETO DE PEONES, EJE DEL AJEDREZ

Veamos estas configuraciones:



Si en esta posición de peones, conocida y común a varios planteos del peón rey y a muchas defensas indias del peón dama, el blanco ubica su dama en "d4", sólo debe temer que ésta pueda ser desalojada por medio de una pieza menor, pues la agresión directa por medio de ...c5 crea un grave germen de debilidad en el cuadro "d5", a la vez que deja un peón retrasado en "d6" y sin grandes posibilidades de libertarlo mediante ...d5, precisamente porque al jugar ...c5 las negras perdieron la posibilidad de sostenerlo en su propósito de quebrar el centro, apoyándolo desde "c6".

En realidad este esqueleto de posición de peones se puede transportar a otro sinnúmero de posiciones similares. Y como en verdad la línea que marcan los peones en el tablero es en las posiciones cerradas y semiabiertas el verdadero frente de batalla, reviste enorme importancia lograr que el rival tenga que debilitar esta armazón técnica de su juego.

El ajedrez está regido y cimentado por la situación que ocupan los peones de cada bando, y por esto a menudo una pieza centraliza-

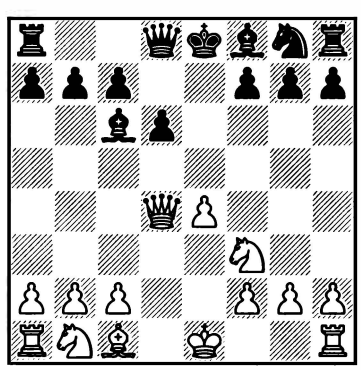
da se encuentra cómoda aún cuando pueda ser atacada por peones rivales, ya que a cambio de la retirada forzada logra establecer debilidades definitivas en el frente enemigo. De lo que se desprende que el viejo principio estratégico de Philidor sobre la fundamental importancia de la ubicación de los peones es una verdad técnica indestructible.

FINO MODELO DEL DOCTOR ALEKHINE

Un ejemplo típico de lo que afirmamos lo da una partida que publica el Dr. Alekhine en "Mis Mejores Partidas de Ajedrez". Se trata de una partida ganada, en una sesión de simultáneas realizada en Holanda, a un aficionado llamado Mindeno.

Apertura Española (C62)
Holanda, 1933
Blancas: A. Alekhine
Negras: A. Mindeno

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 d6 4.d4 exd4 5.♕xd4 ♗d7 6.♗xc6 ♗xc6



Se ha llegado a una típica posición de la Apertura Española, que en realidad se ajusta íntegramente al esqueleto de peones que dimos anteriormente: la dama en "d4", en la columna abierta, sin poder ser por el momento desalojada.

7.♘c3 ♘f6 8.♗g5 ♗e7 9.0-0-0 0-0 10.h4 h6 11.♘d5

Las blancas, amparadas en su ventaja de espacio, que se apoya exclusivamente en el dominio del centro y en la sólida acción de la dama centralizada, inician una combinación típica, pero bonita y meritoria.

11...hxg5

Un error.

12.♘xe7+! ♕xe7 13.hxg5 ♘xe4 14.♖h5

Ahora no es posible desalojar la torre por medio de ...g6, por la acción de la dama, que domina el punto "h8".

14...♕e6 15.♖dh1 f5 16.♘e5!!

El secreto del triunfo. Se amenaza mate en "h8", pues ahora está copada la casilla de escape "f7". Para salvarse debe el negro tomar el caballo y esto sacará al peón negro de la columna "d", lo que favorecerá un jaque ganador en "c4" de la centralizada dama blanca.

16...dxe5

Si 16...♕xe5, ganaría 17.♕xe5, seguido de g6.

17.g6

Las negras abandonan, pues si 17...♕xg6 seguiría 18.♕c4+, y mate en tres jugadas. Esta partida demuestra claramente la fuerza enorme de una dama centralizada.

II.- LAS DIFICULTADES PARA CENTRALIZAR LA DAMA

Guiado por el instinto el jugador novicio trata de ubicar sus piezas menores en las casillas centrales fuertes. En cambio, cuando la experiencia le castiga por sus prematuras incursiones con la dama, exagera la nota y deja a la dama siempre guarecida por los propios peones. Por eso resulta más importante el tema de la centralización de la dama, pues esta pieza necesita ciertas peculiaridades para actuar en

esa zona del tablero y además no requiere, como las otras, de sostenes, porque, en todos los casos, cuando se la ataca debe ser retirada, salvo que la agresora sea la propia dama adversaria, pues su enorme valor impide, salvo en muy raras oportunidades, apelar al recurso heroico de sacrificarla.

PARTIDA EXTRAORDINARIA

El ejemplo que sigue es el de la famosa partida 21ª del "match" Capablanca-Alekhine.

Gambito de dama (D63)
Buenos Aires, 1927
Blancas: J. R. Capablanca
Negras: A. Alekhine

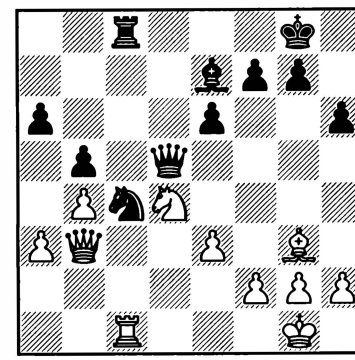
1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♘bd7 5.e3 ♗e7 6.♘f3 0-0 7.♖c1 a6 8.a3

Este avance no parece ser recomendable. Alekhine afirma en su último libro que esta partida lo desterró de la práctica de los grandes maestros.
Tiene, pues, el ejemplo un gran valor técnico, porque indica que las blancas no pueden tratar de ganar el tiempo necesario para forzar a las negras a jugar ...dxc4 antes que el primer jugador efectúe ♗d3. La famosa lucha por el tiempo, en la Ortodoxa, parece ser favorable para el negro, pues las jugadas posibles para dilatar ♗d3 entrañan otro tipo de debilidades. En este caso, el punto "b3".

8...h6 9.♗h4 dxc4 10.♗xc4 b5! 11.♗e2 ♗b7 12.0-0 c5 13.dxc5 ♘xc5 14.♘d4 ♖c8 15.b4 ♘cd7 16.♗g3 ♘b6 17.♕b3 ♘fd5 18.♗f3 ♖c4 19.♘e4 ♕c8 20.♖xc4 ♘xc4 21.♖c1 ♕a8!

Con esto las negras se apoderan definitivamente de la diagonal central y preparan el plan de centralización de la dama que debe reportarles la victoria.

22.♘c3 ♖c8 23.♘xd5 ♗xd5 24.♗xd5 ♕xd5



Las negras han centralizado su dama y la acción de esta poderosa pieza, que domina tan amplio sector del tablero, ha de resultar decisiva.
La posesión de las diagonales blancas no ha de poder ser neutralizada.

25.a4 ♗f6 26.♘f3

No 26.♖d1 por 26...bxa4 27.♕xa4 ♘b2 28.♕xa6 ♖a8.

26...♗b2!

Una jugada notable que complementa la acción de la dama centralizada y da lugar a una combinación bonita. Tiende a evitar 27.♖d1 por la réplica que sigue: 27...bxa4 28.♕xa4 ♘b6 29.♖xd5 ♘xa4 30.♖d1 ♘c3 31.♖e1 ♖c4 32.♗d6 ♘e4 33.♗e7 f6 34.♖b1 ♔f7 35.♔f1 ♗c3, con final ganador. Si, en cambio, 27.♖b1 ♘a3! 28.♕xb2 ♘xb1 29.♕xb1 ♕b3 30.♕f1 bxa4 31.h3 a3 y gana.

27.♖e1 ♖d8 28.axb5 axb5 29.h3 e5 30.♖b1 e4! 31.♘d4 ♗xd4 32.♖d1 ♘xe3!

Y las blancas abandonaron.
Partida típica del tema, pues hasta el último momento las negras han hecho gravitar la poderosa acción de su dama centralizada en "d5".
Además esta partida es, junto con la 34ª, la mejor que disputó el Dr. Alekhine en el gran "match" de 1927.

EL CABALLO CENTRALIZADO

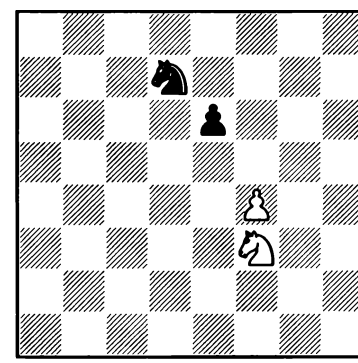
Pasaremos rápida revista en esta serie de temas a la centralización de otras piezas que no sean la dama, pues el tema tiene características estratégicas muy distintas. En el caso de la dama centralizada, esa posición requiere la seguridad de que la pieza no pueda ser desalojada sin crearse debilidades serias en la conformación de peones. En el caso de caballo o alfil centralizado, quien esto hace, especialmente en el segundo caso, debe estar dispuesto a que la pieza centralizada sea eliminada por el rival para lograr, en cambio, alguna ventaja posicional permanente: un peón pasado en quinta, que suele ser la consecuencia lógica de esos cambios, y aun un peón fuerte en quinta, sin estar pasado, pero con el complemento valioso de una columna abierta a disposición.

El tema del peón pasado debe estudiarse en el tercer tomo, ya que para ubicar en quinta y sacar provecho de esa situación hay que saber cómo explotar más tarde la ventaja relativa del peón pasado. Nos extenderemos brevemente sobre la centralización de las piezas menores, pero advertiremos que este tema está vinculado al otro. En realidad los temas estratégicos del ajedrez están vinculados todos entre sí, pero una subdivisión prolija de los mismos, como la que estamos trazando en estas páginas, ha de permitir al aficionado estudioso conocer en todos los casos la familia estratégica hacia la que se orienta la partida que juega y las consecuencias de la posición que está elaborando.

Para centralizar una pieza hacen falta algunos detalles tácticos fundamentales. En primer lugar, que la casilla en la que la pieza se ubique esté en nuestro poder. Es decir, que la dominemos con mayor número de fuerzas efectivas que las del adversario. Además, para que esta centralización sea valiosa debe tenerse la seguridad de que el adversario no está en condiciones de desalojar la pieza sin crearse a cambio alguna debilidad que compense la pérdida de tiempo. En caso de que no se tenga esa certeza, conviene acumular elementos en la amenaza de centralizar la pieza, hasta conseguir triunfar con el plan únicamente cuando se esté seguro de su sólida realización.

En síntesis: el viejo y clásico principio del maestro danés Nimzowich, de "que es más fuerte la amenaza que la realización de la amenaza".

Es claro que en algún momento de la lucha hay que realizar las amenazas, pero de ser posible debe dilatarse la crisis hasta que se tenga la certeza del éxito. Por ejemplo si el blanco ubica un caballo en "e5" en la siguiente posición:



El adversario jugará ...♘xe5 y en lugar de tener un punto fuerte en la casilla "e5" y disponer de una columna abierta únicamente se habrá conseguido ubicar un propio peón en ese sector, que si bien es relativamente fuerte, resulta al fin menos elástico que en la posición anterior.

Si a esa misma posición básica señalada antes le agregamos un alfil blanco en el punto "c3" y uno negro en "c8" y el rey negro en "e8", lo justo sería antes de jugar ♘e5, ubicar el alfil de "d3" en "b5" para clavar el caballo, eliminarlo si es necesario, y poner más tarde el caballo en "e5" sin el riesgo de que sea cambiado.

UN MODELO DEL AÑO 1886

La antigua partida entre Zukertort y Steinitz, disputada en Norteamérica en el "match" por el campeonato mundial de 1886, es un ejemplo característico del tema que ahora nos ocupa:

Defensa Eslava (D10)
USA, 1886
Blancas: J. Zukertort
Negras: W. Steinitz

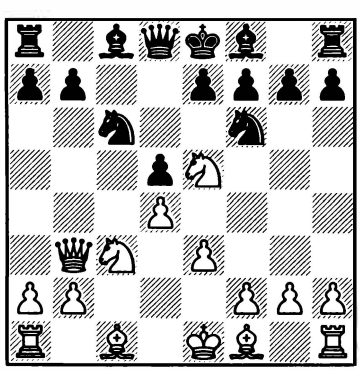
1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘c3 ♘f6 4.e3 ♗f5

Este desarrollo del alfil dama en el Gambito de Dama es magnífico desde el punto de vista de desarrollo rápido de las piezas, pero muy discutible desde el más profundo de la estrategia posicional.
Por principio no puede hacerse cuando el adversario puede llevar rápidamente la dama a "b3" y atacar el punto debilitado de "b7". Todo esto se halla de acuerdo con la teoría formulada en este mismo volumen sobre la necesidad estratégica del alfil detrás de la cadena de peones, y sobre las virtudes del alfil "ominoso", que no es tan ominoso como parece en cierto tipo de posiciones, y especialmente en los planteos, mientras no se ha creado una posición rígida de peones.

5.cxd5 cxd5 6.♕b3 ♗c8

Arrepintiéndose a tiempo. Por fortuna, en las aperturas que nacen del peón dama las pérdidas de tiempo juegan un papel mucho menos importante que en las de peón rey, o en las posiciones abiertas.

7.♘f3 ♘c6 8.♘e5



¡Bravo! Centraliza una pieza en apariencia prematuramente. Pero no es así, ya que, al no existir el peón "c" negro, el punto fuerte que se creará en "d4" compensará ampliamente el peón doblado. Por otra parte, ahora no puede capturarse, pues luego de ...♘xe5 y dxe5 las negras perderían el peón "d".

8...e6 9.♗b5 ♕c7 10.♗d2 ♗d6 11.f4 0-0 12.♖c1 ♗xe5

Las negras se deciden a eliminar el desagradable caballo de "e5" y tratan de quebrar el vértice débil de la cadena blanca de peones por medio de ...f6. Pero las blancas disponen de recursos para evitarlo y además se han asegurado una magnífica casilla en "f4" para ubicar un fuerte caballo que gravitará en la suerte del enroque negro.

13.fxe5 ♘e8 14.0-0 f6

LA LUCHA POR LA ESTABILIDAD DEL CENTRO

Con esto parece que se destruirá el conjunto central de peones, lo que llevaría a una cómoda igualdad. Por otra parte, es éste el sistema típico de luchar contra una cadena de peones de este tipo, cuyo vértice ("e5") está sostenido por un sólo peón, lo que le torna insostenible. Pero las blancas disponen de recursos tácticos para provocar ...f5, lo que automáticamente consolidará el centro de peones y dará vigor a la futura dominación de la casilla "f4".

15.♗d3! ♖f7

No se podía 15...fxe5 por 16.♗xh7+, seguido de ♖xf8.

16.♕c2!

Ahora las negras están ante un desagradable dilema. O mover ...f5, lo que mostrará que han sido derrotadas en la primera batalla posicional, o jugarse enteras con ...g6 o ...fxe5. Ambas son malas, por lo que sigue: si 16...g6 17.♗xg6 hxg6 18.♕xg6+ ♘g7 19.exf6, y las blancas ganan. Si 16...fxe5 17.♗xh7+ ♔h8 18.♘b5 ♕e7 19.♖xf7 ♕xf7 20.♗g6 ♕e7 21.♗xe8 ♕xe8 22.♘c7 y ganan. Tam-

poco serviría en esta última variante, en lugar de 18...♕e7, seguir con 18...♖xf1+, por 19.♖xf1 ♕e7 20.♕g6 ♘f6 21.♘d6 ♘xh7 22.♖f7 ♕g5 23.♖f8+ ♘xf8 24.♕xg5, ganando.

16...f5 17.♘e2 ♗d7 18.♖f2

VIEJAS NOVEDADES

En el año 1886 los maestros aplicaban el principio moderno de Nimzowich, de que más vale la amenaza que la realización de la misma! El blanco proyecta jugar ♘f4, pero lo hará en el momento exacto, luego de preparar todas sus piezas para el asalto final al enroque negro.

18...♖c8 19.♗c3 ♕b6 20.♕d2

Evita ...♘b4.

20...♘e7 21.♖cf1 ♗b5

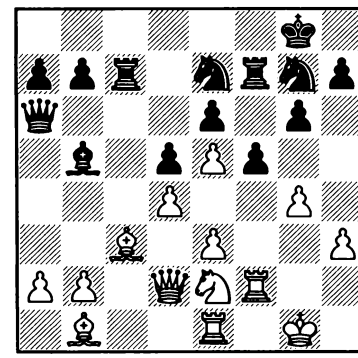
Para cambiar el alfil más poderoso de las blancas. El de "c3" no es tan bueno, por cuanto la situación rígida central de peones traba su acción y hay pocas posibilidades de que se libere. En cambio, el de "d3" será muy poderoso después de la ruptura típica por medio de g4!

22.♗b1 ♕a6 23.g4!

LA RUPTURA TÍPICA

Las negras están estratégicamente perdidas. No es fácil luchar contra la presión en la columna "f", combinada con la acción del alfil de "b1". Las piezas negras se enredarán en su acción por la falta de espacio para moverse y ni siquiera es bueno el recurso de simplificación, habitualmente ventajoso para quien dispone de menos espacio, porque luego de 23...♗xe2 24.♕xe2 ♕xe2 25.♖xe2 fxg4 seguiría 26.♗xh7+, y si 26...♔f8 27.♖ef2, ganando fácilmente.

23...g6 24.h3 ♖c7 25.♖e1 ♘g7



Posiblemente la mejor opción para las negras en este momento fuera 25...♗xe2, con el propósito de evitar la ubicación del caballo blanco en el escaque "f4", pero es realmente penoso tener que desprenderse del único alfil, ceder al rival dos alfiles contra dos caballos, y darle al alfil de "b1" el dominio absoluto de las diagonales blancas. El final está técnicamente perdido para las negras.

26.♘f4 ♘c8 27.gxf5 gxf5

Ahora el caballo de "f4" es prácticamente inexpugnable y decidirá la lucha de bonita manera.

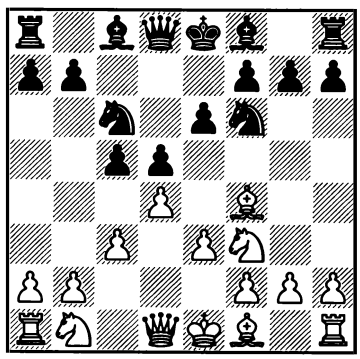
28.♖g2 ♔h8 29.♔h2 ♕c6 30.♖eg1 ♘e7 31.♕f2 ♕e8 32.♖xg7

Y las negras abandonaron.
Si 32...♖xg7 seguiría 33.♖xg7 ♔xg7 34.♘xe6+, decidiendo la lucha por medio de la acción del poderoso caballo sobre el punto "e6", debilitado por la maniobra central del planteo.

EJEMPLO DE NIMZOWICH

Hemos visto la acción de una pieza oportunamente centralizada.
En cambio, ahora vamos a mostrar una típica centralización que ofrece defectos serios por el hecho de que el peón que reemplazará al caballo puede ser agredido lateralmente por un peón enemigo:

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.♗f4 e6 4.e3 c5 5.c3 ♘c6!



A este movimiento le pone Nimzowich un signo de admiración, puesto que tiende a evitar la buena centralización de una pieza adversaria.

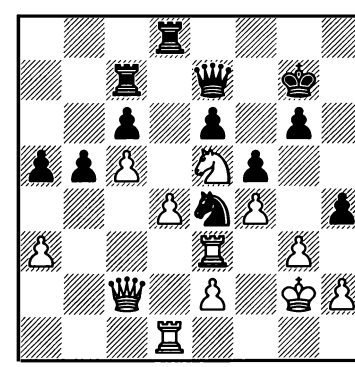
Si las negras jugaran, en cambio, 5...b6 las blancas, luego de la secuencia 6.♘bd2 ♗d6 7.♘e5 ♗xe5 8.dxe5 ♘fd7 9.♕g4 ♖g8 10.♘f3 ♘c6 11.♗d3 ♘f8 12.0-0 ♗b7 13.b4 c4 14.♗c2 ♕d7 15.a4 a6 16.e4! y si 16...0-0-0 17.♗e3 ♔c7 18.a5, lograrían una posición favorable, lo que demuestra la solidez del plan iniciado la ubicar el caballo en la casilla "e5".

En cambio, ahora esa maniobra no es buena y la razón resulta lógica: nunca debe perderse de vista en las aperturas la fiscalización de los cuadros centrales, y la jugada 5...b6 es mucho más indiferente a ese principio fundamental que la de 5...♘c6, puesto que si ahora se continúa con 6.♘bd2 ♗e7 7.h3 (anticipándose a ...♘h5) 7...♗d6! (en dos tiempos, pero ahora es buena porque las blancas no pueden replegarse a "g6" y porque provoca la prematura ubicación del caballo en "e5") 8.♘e5 ♗xe5 9.dxe5 ♘d7 10.♘f3 a6! 11.♗d3 f6, y luego de 12.exf6 ♕xf6 las negras quedan con ventaja porque amenazan ...e5 y ...e4.

Han triunfado en la lucha central y han tornado estéril la centralización de una pieza adversaria por medio de una oportuna simplificación y la maniobra típica de agresión lateral, en este caso 11...f6!

III.- UN CABALLO CENTRALIZADO SUELE VALER MÁS QUE UNA CALIDAD.

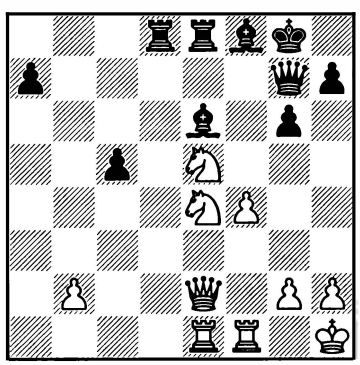
La pieza centralizada aumenta en poder a medida que la partida avanza. En el medio juego o prefinal, una pieza centralizada, especialmente un caballo, se torna muy poderosa, por cuanto la partida se ha simplificado y es más difícil cambiar la pieza que ocupe esa situación. En esos caso suele ser tan definitiva su acción, que hasta puede considerarse la posibilidad de entregar una calidad para eliminarla, ya que se logra, como compensación, no sólo el peón que sostiene al caballo, sino que a su vez uno se apodera del punto fuerte central en disputa. En una partida de Nimzowich y Buerger se llegó a la posición que sigue:



En esta posición hay una doble centralización de piezas. ¿Cuál vale más? No es difícil advertirlo. Mientras el caballo negro está atacado y puede ser eliminado mediante el sacrificio de calidad, por tener un solo sostén, el de las blancas no está atacado directamente y cuenta con dos sostenes valiosos, de manera que no es posible el sacrificio de calidad de las negras, porque sólo capturarían el caballo con la torre, lo que es un disparate. En cambio, de entregar las blancas la torre por el caballo, recibirían, además, el peón de "f5" y centralizarían la dama en la poderosa casilla "e4". En este momento jugaba Nimzowich, que conducía las blancas, y no titubeó, pues, en jugar 1.♖xe4, llegando a un final ganador.

¿LOS CABALLOS SON SUPERIORES A LOS ALFILES EN POSICIÓN ABIERTA?

Como ejemplo notable de la fuerza de piezas centralizadas, quizás uno de los más significativos es el de otra partida disputada por Nimzowich, esta vez contra el maestro Lövenfisch. En este cotejó quedo en una posición abierta con dos caballos contra dos alfiles y, sin embargo, su juego era preferible, por el hecho de que ambos caballos estaban bien centralizados y anulaban, por este solo hecho, en una posición central carente de peones, la acción de los alfiles rivales. La posición era la que sigue:



En esta posición las blancas están mejor debido a la fuerte acción de los caballos centralizados. La ventaja de los dos alfiles queda en este caso anulada porque las diagonales centrales están obstruidas. Nimzowich, con las blancas, jugó 1.♕a6, y ganó en excelente forma la partida.

PEÓN PASADO COMO SALDO

Pero no siempre las piezas centralizadas son buenas, y especialmente es grave el pretender apoderarse prematuramente de ese sector del tablero. Suele acontecer que se doble un peón sin compensaciones claras, que se pierda algún tiempo y que al final, aun cuando se logre pasar el peón fuerte de la quinta línea, esto no baste para ganar. La siguiente partida del Torneo Mayor de 1934 es expresiva en ese sentido.

Gambito de Dama (D51)
Buenos Aires, 1934
Blancas: R. G. Grau
Negras: I. Pleci

1.♘f3 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 d5 4.d4 c6 5.♗g5 ♘bd7 6.a3 ♗e7 7.e3 ♘e4

Éste es un ejemplo típico de prematura centralización de una pieza. Nada impide hacer esta jugada, pero la verdad es que no resulta agradable jugar dos veces una pieza para ubicar un peón en "e4" doblado, que deberá ser sostenido con ...f5, lo que debilitará toda la armazón de peones del negro.

8.♗xe7 ♕xe7 9.♘xe4 dxe4 10.♘d2 f5 11.c5

Las blancas ceden su casilla "d5", en la que podrá ubicarse eventualmente un caballo negro, pero, en cambio, se aseguran la fiscalización del conjunto de casillas negras del centro del tablero, debilitadas por la ausencia del alfil rey y por ubicar los peones centrales en blanco a que obligó la necesidad de sostener el de "e4", único saldo de la prematura centralización del caballo negro.

11...0-0 12.♘c4 ♘f6 13.♕c2 ♔h8 14.♗e2 ♗d7 15.0-0 ♗e8 16.f4 ♘d5

Las negras han logrado, a cambio del peón doblado, un punto fuerte en "d5" y las blancas podrán centralizar otro en "e5". ¿Qué es preferible? Sin duda, la ubicación del caballo blanco, pues no podrá ser eliminado y, en cambio, el de "d5" puede ser cambiado por el alfil rey blanco si las circunstancias lo requieren.

17.♕d2 g5!

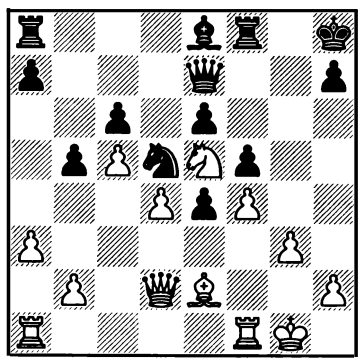
Muy bien. Las negras siguen el plan típico y tratan de abrir una columna fuerte o transformar el peón doblado de "e4" en peón pasado por medio del cambio ...gxf4.

18.g3 b5

Las negras tratan de definir la situación del caballo blanco y además impedirán que por medio de ♗c4 las blancas cambien el caballo de "d5", o por lo menos obligarán a una maniobra más larga para lograr ese objetivo.

19.♘e5 gxf4 20.exf4!

PEÓN PASADO, PERO...



Ahora las negras tienen un peón pasado, saldo frecuente en este tipo de posiciones. Pero han permitido que el blanco centralice otra pieza y el fuerte caballo negro de "d5" puede ser cambiado por el alfil blanco.

20...♕b7 21.b4 ♖g8 22.a4

Cerrado el centro, comienza la demostración en el ala.

22...bxa4 23.♖xa4 ♖b8 24.♗c4

Ahora es posible eliminar el fuerte caballo centralizado y la partida re resolverá con un final de caballo centralizado contra alfil malo. El peón pasado, magro saldo estratégico de la prematura maniobra negra del planteo, debe asistir inerme a la derrota de su bando.

24...♗h5 25.♗xd5 exd5 26.♖fa1 ♖a8 27.♖a6 ♖gc8 28.♖1a4 ♖c7 29.♔f2 ♖e7 30.♕a2 ♗d1

El alfil ha entrado en juego y el peón pasado está ahora sólidamente sostenido. La cadena de peones negra es inmejorable, pero no basta para compensar la preponderante acción del caballo centralizado.

31.♖b6! axb6 32.♖xa8+ ♔g7 33.b5! bxc5 34.♘xc6 e3+

El peón pasado intenta salvar la partida, pero ya es tarde. Además, de existir algún peligro en esto, las blancas pudieron demorar la maniobra jugando ♔e3 antes que b5.

35.♔e1 ♕xb5

Lo mejor, pero ya las negras están perdidas.

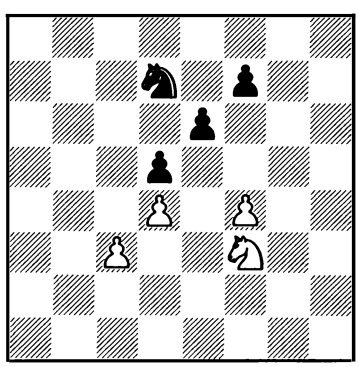
36.♘xe7 ♗g4 37.♘xd5 cxd4 38.♕a7+ ♔h6 39.♕a6+ ♕xa6 40.♖xa6+ ♔g7 41.♖a4

Y las negras abandonaron.
Hemos visto un ejemplo de piezas centralizadas de variado tipo. Primero, la prematura ubicación de una pieza en ese sector, que se transformó en peón doblado. Luego, la centralización de dos caballos de distinto bando, y finalmente un peón pasado que de poco sirvió, pues para lograrlo se debió permitir que el adversario ubicara a su vez un poderoso e indesalojable caballo en el centro de la lucha.

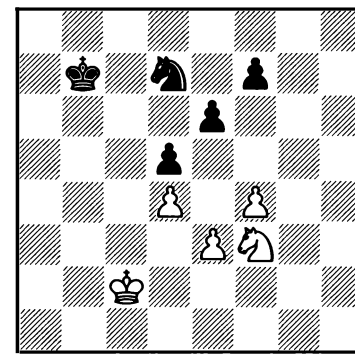
IV.- SÍNTESIS DE LO ESTUDIADO

Vimos ya diversos aspectos de la lucha por la centralización de una pieza. Sabemos que ésta suele transformarse, ya en columna abierta (la columna que deja libre el peón que toma el lugar de la pieza central cambiada), ya un punto fuerte (la casilla que ocupaba anteriormente el peón que pasa al sitio de la pieza central cambiada), ya un peón pasado, pues un peón en quinta (cuarta, si es negro) suele quedar libre, o solamente un peón en quinta fuerte pues controla las casillas sextas laterales, lo que es muy valioso si el rival no dispone de un alfil para controlar esos cuadros. Por ejemplo, la formación de un peón blanco en "e5" contra uno negro en "e6" es buena habitual-

mente cuando el segundo jugador no tiene el alfil rey, y la de un peón en "d5" contra otro en "d6" es excelente cuando el negro no dispone de su alfil dama. En estos casos la fiscalización de las columnas "e" o "d", respectivamente, suele ser muy importante y desagradable para quien ve dominada por el adversario una casilla vital dentro de su propio bando.
Pero es necesario seguir adelante en el estudio del tema y considerar otro aspecto del mismo. Hemos dicho que cuando se centraliza una pieza menor debe tenerse en cuenta la posibilidad del adversario de rechazar la agresión. En los casos en que se haga necesario replegarse, es generalmente imprudente la centralización, salvo que se obtenga otro tipo de ventaja de orden posicional. El principio podría ser este: cuando se coloca una pieza en quinta (cuarta para las negras) debe temerse mayormente el desalojo de la misma por medio de la agresión de un peón, si la columna en que se halla la pieza está abierta. Por ejemplo:



Si el esqueleto posicional es éste, puede jugarse 1.♘e5 sin temer 1...f6, pues en ese caso, luego ya de 2.♘xd7 o de replegarse nuevamente con el caballo, se dispone de un peón débil para "trabajar" al de "e6" rival, que a la vez ha debilitado el ala rey al jugar ...f6.
En cambio, la centralización de la pieza no es tan aconsejable cuando la columna en la que se encuentra la casilla donde ubicaremos la pieza está cerrada. En ese caso debe temerse el desalojo, porque permite al adversario a su vez romper el centro y librarse de la presión; por ejemplo:



Es éste un esqueleto de posición muy usual y muy parecido al anterior. La única diferencia es que un peón blanco está en "e3" en lugar de en "c3". En este caso debe meditarse mucho antes de jugar ♘e5, pues si esto se efectúa, luego de ...f6, las negras amenazan seguir con ...e5 liberando totalmente el juego. Por estar cerrada la columna "e", el blanco no podrá evitar ese plan.
Tenemos, pues, los principios a los cuales es fácil sujetarse y que, si bien no son infalibles, se encuentran siempre muy cerca de la verdad. Por eso resulta interesante observar que en estas posiciones hay un sistema para mantener la centralización, aun cuando mucho más peligroso y sujeto a factores sutiles de la posición adversaria. El medio es el de sacrificar la pieza centralizada para hacer del cuadro "e5" un nudo de la posición que impida el desahogo del rival. Esto sólo puede considerarse cuando el adversario está enrocado corto y se dispone de elementos para atacar el debilitado enroque del rival.
No lo damos como regla general, sino como excepción, solamente como una idea estratégica o tener en cuenta en determinadas posiciones.

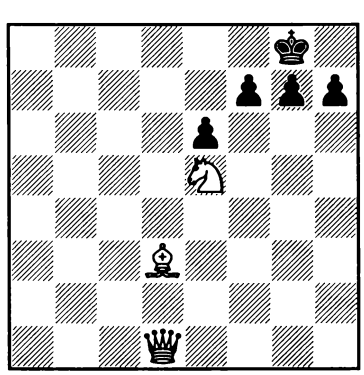
EL DESALOJO DE LA PIEZA DEJA PEONES DÉBILES

Hemos estudiado posiciones en las que el rival lucha por expulsar la pieza central, logra atacarla y prepara a su vez la ruptura central por medio de la ubicación de un peón en el cuadro

que antes ocupaba la pieza enemiga. Y afirmamos que en este tipo de posiciones queda aún el recurso de mantener la pieza agredida. Pero bueno es que no generalicemos y determinemos cuál es la posición típica que permite a menudo recurrir a este género de combinaciones. Se trata solamente de la lucha por el punto "e5" ("e4"), la que se presta a la familia de maniobras que estamos ahora considerando, cuando existen estos detalles: que el agresor de la pieza centralizada esté enrocado corto y que el enroque carezca de buena defensa. Por otra parte, casi siempre sucede esto, pues para atacar la pieza de "e5" ("e4") debe recurrirse al avance del peón "f" a "f6" ("f3"), y en esa forma cualquier agresión sobre el punto "h7" ("h2") es poderosa, porque naturalmente el enroque carece del sostén natural y fuerte del caballo de "f6" ("f3"), que es la llave maestra de su defensa.

EL ESQUELETO DE LA POSICIÓN

El esqueleto técnico de la posición más favorable para el atacante es el que nace de un caballo en "e5", un alfil en "d3" y una dama en "d1". Esta configuración, tan usual, es inocua contra un enroque normal y un caballo en "f6" que lo sostenga, pero apenas el caballo desaparece se torna muy fuerte. esta fuerza aumenta si se avanza ...f6 para desalojar al caballo rival. En ese caso la jugada ♕h5 obliga habitualmente al avance del peón "f" a "f5", lo que salva el caballo agredido y lo deja sólidamente ubicado en "e5". Por ejemplo:



En una posición en que, aparte de la situación de otras piezas, se llegue a un esqueleto estratégico como el esbozado, resulta un disparate la jugada ...f6, ya que luego de ♕h5 se amenaza mate y se logra una posición dominante. Esta es la armazón estratégica burda de la posición que da lugar a este típico tema de sacrificio de la pieza centralizada, con mayor o menor orquestación o sutilezas tácticas. La partida que ahora veremos, magnífica en todo sentido, lleva el tema quizá a su máxima sutileza. Pero en realidad la idea central es la que nos ocupa y entra en uno de los capítulos conocidos de la centralización de una pieza en "e5" ("e4" en este caso, pues son las negras las que centralizan), que, siendo parecido, tiene sus diferencias con la posición del cuadro "d4".

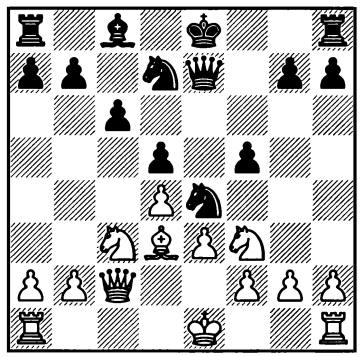
EL MODELO DE AHUES

La presente partida es una de las más famosas del ajedrez moderno. En ella el maestro alemán Ahues batió al ucraniano Bogoljubow y conquistó el premio de belleza por la admirable maniobra de sacrificio realizada. Es decir, en realidad lo compartió, pues Bogoljubow, verdadero "conejo de Indias" del torneo, fue asimismo batido en admirable forma por Monticelli, quien dividió con Ahues dicho premio.
Los comentarios son del maestro mexicano Joaquín Araiza.

Gambito de Dama (D35)
San Remo , 1930
Blancas: E. Bogoljubow
Negras: C. Ahues

1.♘f3 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 d5 4.d4 ♘bd7 5.♗g5 c6 6.cxd5 exd5 7.e3 ♗e7 8.♗d3 ♘e4 9.♗xe7 ♕xe7 10.♕c2 f5

Y las negras se han apoderado de la casilla "e4", instalando sólidamente en ella un caballo. Tienen ventaja en espacio en el ala rey, a cambio de una posible debilidad en el ala de la dama.



11.0-0 0-0 12.♖ae1* ♖f6 13.g3

Esta jugada la meditó Bogoljubow cerca de cuarenta minutos. Es un tanto doloroso tener que avanzar de esta forma los peones del ala rey, pero el ataque de las negras amenazaba ser muy fuerte, y tarde o temprano habría que haber realizado este golpe, y probablemente, más tarde, en situaciones menos ventajosas.

13...g5!

Una bonita y enérgica jugada. Aparentemente se entrega un peón, pero éste no puede ser capturado, pues si 14.♗xe4 seguiría 14...fxe4 15.♘xg5 ♖g6! 16.h4 h6 17.♘h3 ♘e5!, amenazando ...♗xh3, ganando calidad, y ...♘f3+, con posición ganadora.

14.♔g2 ♖h6 15.♘g1 ♕f7 16.f3 ♕h5 17.h3 ♘df6!!

COMIENZA LA COMBINACIÓN

Una nueva jugada espectacular que revela el talento de combinador de Ahues. Entrega una pieza como primera parte de la combinación y se dispone a entregar dos, según la réplica del adversario. Este tipo de posiciones lo juega en excelente forma el campeón alemán.

18.♘ce2

Si 18.fxe4 fxe4, amenazando ...♗xh3+.

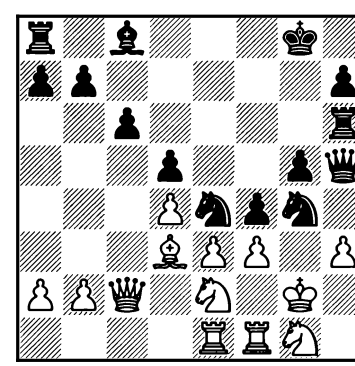
18...f4!!

Siguen las combinaciones. Esta notable jugada encierra innumerables complicaciones. El negro se ha propuesto no sacar su caballo de "e4" y esa terquedad es desagradable para Bogoljubow.

19.g4

Evitando ...♗xh3+.

19...♘xg4!!



Y siguen los sacrificios. La posición de las blancas se está volviendo desagradable.

20.fxg4 ♗xg4 21.♘xf4! gxf4 22.♗xe4

Bogoljubow ha disipado aparentemente parte de la tormenta, pero sin lograr obtener el equilibrio. La posición del rey blanco es propicia a la realización de combinaciones y ahora Ahues ganará la dama por torre y alfil.

22...♗xh3+ 23.♘xh3 ♕xh3+ 24.♔f2 ♕g3+ 25.♔e2 ♖h2+ 26.♔d1 ♖xc2 27.♗xc2 ♔h8 28.♖h1 ♖e8 29.♗xh7 ♔g7! 30.♗c2

* Es mejor 12.♖fe1, manteniendo a la torre del ala de dama para operaciones en ese sector y dando, en algún caso, la casilla "f1" para el caballo de "f3". Por ejemplo: 12...a5 13.♘d2 ♘xd2 14.♕xd2 ♘f6 15.f3 ♗e6 16.♘a4 ♘d7 17.♖ac1, conservando las blancas una pequeña ventaja, Tajmanov-Janosevic, Vrnjacka Banja 1974.

Si 30.♖eg1 seguiría 30...♕xg1+ 31.♖xg1+ ♔xh7 32.exf4 ♖e4, ganando el final.

30...♔f6 31.♖h6+ ♔e7 32.exf4+ ♔d8 33.♖d6+ ♔c7 34.♖xc6+ bxc6 35.♖xe8 ♕xf4

Bogoljubow se ha defendido en la mejor forma, pero todo es ya inútil contra la fuerza agresiva y la agilidad de la dama, unidas a la debilidad del peón blanco de "d4".

36.♖e1 ♕xd4+ 37.♔c1 c5 38.♖d1 ♕e5 39.♔b1 ♔c6 40.♗b3 c4 41.♖c1 ♔b5 42.♗xc4+

Buscando una posición de empate.

42...dxc4 43.a3 ♕e4+ 44.♔a2 a5 45.♖c3 a4 46.♖h3 ♔c5 47.♖h5+ ♔d4 48.♖h3

RECURSO HERÓICO, PERO INÚTIL

Las blancas se han defendido admirablemente y no es fácil el procedimiento ganador. Resulta, pues, instructiva la forma en que Ahues busca la victoria. Para lograrla, es necesario entregar la dama y jugar el final de peones.

48...♕d3! 49.♖h4+

Si 49.♖xd3+ cxd3 50.♔b1 ♔e3 51.♔c1 ♔e2, ganando.

49...♔e3 50.♖h2 ♔f4

Ahues quiere jugar ...c3, pero para que dicha jugada tenga fuerza, necesita eliminar la torre adversaria de la segunda línea.

51.♖f2+ ♔g3 52.♖f8 ♕b3+

Las negras abandonaron. Si 53.♔a1 o 53.♔b1, sigue 53...c3, ganando en seguida.
Hemos visto dos partidas coincidentes en su idea central, que muestran cómo no siempre debe temerse la expulsión de la pieza centralizada, aun en los casos en que la columna que ella ocupe esté cerrada por un propio peón, como en el de la partida de Araiza (peón de "e3")*, o cuando se puede dar rápida acción al alfil habitualmente bloqueado de "c8" de las negras, como sucedió en la partida de Ahues.

V.- LO QUE YA SABEMOS

En el transcurso de esta exposición sobre la centralización de las piezas hemos visto muchas cosas interesantes, que iremos enumerando a manera de repaso, porque será éste el último ejemplo completo. El tema es bonito y de importancia tal que bien se podría escribir un libro sobre él. Pero no es nuestro propósito especializarnos en una parte de la estrategia del juego, sino abarcar paulatinamente todos los departamentos de su técnica.
Sabemos que el tema capital de la apertura es la fiscalización del centro, y que, en realidad, esto tiene por finalidad preparar la lucha para el medio juego, donde se hace necesario primero evitar que el rival coloque una pieza sólidamente en uno de los cuadros fiscalizados de la quinta línea, y luego tratar a la vez de ubicar una pieza propia en la quinta línea nuestra y cuarta del rival.
Conocemos también que las casillas "e5" y "d5" ("e4" y "d4" en el caso de las negras) suelen ser el nudo posicional de la lucha y que les siguen en importancia los cuadros "f5" y "c5" ("f4" y "c4"). Dominarlos es importante, pero poseerlos definitivamente puede ser decisivo para el éxito de la lucha.

---

* La partida citada no aparece en la edición original, probablemente por una omisión del autor. Se trata de la siguiente:

Defensa Nimzoindia (E24)
San Remo, 1930
Blancas: H. Kmoch
Negras: J. Araiza Munoz

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.a3 ♗xc3+ 5.bxc3 ♘e4 6.♕c2 f5 7.e3 b6 8.♗d3 ♗b7 9.♘f3 0-0 10.0-0 d6 11.♘e1 ♕h4 12.f3 ♘d7 13.g3 ♕h3 14.fxe4 fxe4 15.♖xf8+ ♖xf8 16.♗e2 ♕f5 17.♕d1 ♕f2+ 18.♔h1 ♘f6 19.♘c2 e5 20.♗d2 ♗c8 21.♕f1 ♘g4 22.♕xf2 ♖xf2 23.♖e1 ♖xh2+ 24.♔g1 ♖h3 25.♔g2 ♖h2+ 26.♔g1 ♖h3 27.♔g2 ♖h2+ 28.♔g1 ♖h3 29.♔g2 ♖h2+, tablas.

Con esto llegamos a la conclusión de que la puja por el dominio del centro no es el tema de los planteos solamente, sino la base del ajedrez en el medio juego y aun en gran parte de los finales.

El tema es, pues, amplio. No hemos llegado a repasarlo en su gran extensión pero veremos cuando tratemos los finales la importancia que adquiere la centralización del rey en los mismos. Como que la base de la victoria, en gran número de luchas de reyes y peones, es la rápida acción del monarca sobre los peones adversarios, y a menudo la simplificación final sólo tiene por base abrirle al rey la marcha victoriosa sobre un ejército adversario diezmado o debilitado.

La enumeración y la síntesis de los principios generales que surgen de los ejemplos que hemos visto nos darán una idea más cabal del tema.

Esto lo haremos luego del último ejemplo de partida que pensamos exponer, ya que más adelante sólo indicaremos algunas posiciones típicas más o menos fijas en la lucha por la centralización de piezas.

LA LUCHA POR EL PUNTO CRÍTICO

La partida que mostraremos a continuación es original del maestro Nimzowich, quien la publicó en un artículo referente a la dificultad que existe de ganar los finales técnicamente ganados.

Muestra este cotejo la lucha tenaz por centralizar un alfil. En tres ocasiones esta pieza estuvo en la casilla crítica y otras tantas tuvo que replegarse para evitar que un cambio quitara la posibilidad de poseer esa casilla clave.

Resulta ingeniosa como ejemplo de lucha alrededor del punto crítico y de la centralización de una pieza y ejemplo admirable de un final en el que se explota la ventaja de un peón, lograda precisamente como saldo del combate en pro y en contra de la centralización.

La partida, que reproducimos con los comentarios del propio maestro Aarón Nimzowich, fue así:

Defensa Nimzovich (B00)
Hannover, 1926
Blancas: V. Holzhausen
Negras: A. Nimzowich

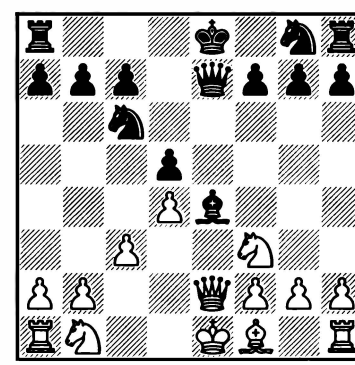
1.e4 ♘c6 2.♘f3 e6 3.d4 d5 4.exd5

Las blancas evitan complicar el juego. De otro modo, 4.♘c3 o 4.e5 son preferibles.

4...exd5 5.♗g5 ♗e7 6.♗xe7 ♕xe7+ 7.♕e2

Forzado, pues a 7.♗e2 se podría ganar un peón con 7...♕b4+ 8.♘bd2* ♘xd4.

7...♗f5 8.c3 ♗e4!



Para mí, una jugada inmediata que responde a la idea del puesto avanzado en la columna "e".

9.♘bd2 0-0-0 10.0-0-0 ♘h6

Una jugada notable y difícil de hallar, dirá alguno. Nada de eso, puesto que la jugada natural 10...♘f6 estaba vedada por la respuesta liberadora 11.♘e5! ♘xe5 12.dxe5, etc. El caballo debe salir ya, para que la torre rey se ubique en "e8".

11.♘e5

Aquí preferimos 11.h3, para jugar ♕b5 sin que ...♘g4 nos moleste. Si en este caso

* Las blancas tienen defensa con 8.♘c3 atacando a la vez al peón de d5

11...a6, entonces 12.♕e3, seguido eventualmente de ♗d3.

11...♘xe5 12.dxe5 ♗g6 13.♘f3 ♖he8 14.♕e3

Por medio de la ganancia de tiempo condicional, Von Holzhausen oculta momentáneamente la debilidad del punto "e5".

14...♔b8 15.♕f4 ♗e4! 16.♖e1

Puesto que el chiste 16.♗b5 costaría un peón después de 16...♗xf3 17.gxf3 ♕xe5. Luego de la jugada del texto gana importancia la diagonal b1–e4.

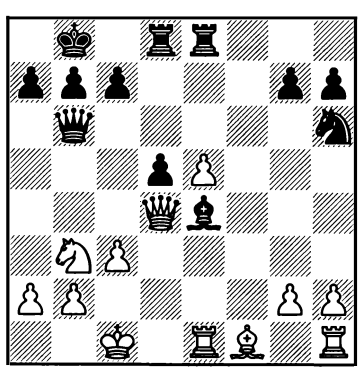
16...♕c5 17.♘d2 ♗g6 18.♘b3 ♕b6 19.♕d4 f6 20.f4 fxe5 21.fxe5

Opino: 21.♖xe5 ♖xe5 22.♕xe5 ♖e8, etcétera.

LA TERQUEDAD DEL ALFIL

21...♗e4

Por tercera vez el alfil ocupa este sitio, pero ahora resulta inatacable.



22.♘d2 c5 23.♕e3!

Constituye la iniciación de un profundo plan de defensa. Malo sería 23.♕a4, por 23...♖xe5 24.♘xe4 dxe4 25.♖xe4 ♕e6 26.♖xe5 ♕xe5, y ganan.

23...♖xe5 24.♕g3 ♕c7 25.♗d3 ♖de8 26.♗xe4! dxe4 27.♘c4 ♖5e6 28.♕xc7+ ♔xc7 29.♘e3!

Esto fue lo que previó el conductor de las blancas en la 23ª jugada.
El peón de la columna "e" queda detenido, la columna "f" en posesión de las blancas y el caballo de "h6" desplazado. La ganancia sólo puede alcanzarse mediante un juego de primera clase.

29...♘f7

Desde un principio renuncié a disputar la columna "f"; por ejemplo: 29...♖f8 30.♖hf1 ♖ee8 31.c4. Sin embargo, era una buena alternativa continuando 31...♔c6 32.♔c2 g6!
Es difícil establecer cuál de las dos variantes es mejor.

30.♔c2 ♘d6 31.c4 ♔c6 32.♖hf1 ♖h6

Las blancas no pueden fortificar más su posición, de modo que las negras tienen tiempo y gusto para desarticular los peones, aunque la verdadera lucha debe trasladarse al flanco de dama. Pero estaba en mi conciencia que, después de abrir el juego (con ...b5) la posición avanzada de los peones del ala rey sólo favorecería mi objeto.
Vea, usted, esta difícil combinación de flanco a flanco.

33.h3 ♖g6 34.♖e2 a6 35.♖f4 b5 36.b3 ♖g5 37.g4 ♖ge5 38.♔c3 a5

Si las blancas se quedan quietas continuaría ...a4, seguido del doble cambio ...axb3 y ...bxc4, y las torres negras entrarán por las columnas "a" y "b".

39.♖ef2

A 39.cxb5+ seguiría 39...♘xb5+ 40.♔b2 ♘d4 41.♖ef2 a4!, con ataque.

39...a4 40.bxa4 bxc4!!

Con esta jugada las negras debieron considerar el final después de cambiados los caballos y las torres.

41.♖f8 ♖5e7

No 41...♖xf8, que da entrada a la torre blanca.

42.♖xe8 ♖xe8 43.♘xc4 ♘xc4!! 44.♔xc4

Amenaza ♖f7.

44...♖a8! 45.♖f7

O si no, 45.♔b3 ♔d5, etcétera.

45...♖xa4+ 46.♔b3 ♖b4+ 47.♔c3 ♖b7

Y todo está protegido.

48.♖f5 ♖a7

El final es todavía muy difícil.

49.♔c4 ♖a4+ 50.♔b3 ♖d4 51.♖e5 ♔d6 52.♖e8 ♖d3+ 53.♔c4 ♖xh3

Ver la nota a la jugada 32 de las negras.

54.♖xe4 ♖a3 55.♖e2 ♖a4+ 56.♔b5 ♖xg4 57.a4

¡Siempre queda algo suelto! Von Holzhausen posee gran tenacidad en la defensa.

57...♖b4+ 58.♔a5 h5 59.♖h2 ♔c6

Amenaza ...♖b8, seguido de jaque mate.

60.♖e2 ♖g4

Todavía esta difícil jugada de consolidación. 60...h4 fallaba por 61.♖e6+ ♔d5 62.♖g6.

61.♖e6+ ♔d5 62.♖e8 h4 63.♖d8+ ♔c4 64.♔b6 h3 65.♖d1 ♔b4 66.♖b1+ ♔xa4 67.♔xc5 g5 68.♖h1 ♖g3

Sería débil 68...♖h4 por 69.♔d5 g4 70.♔e4 g3+ 71.♔f3 g2 72.♖a1+ ♔b3 73.♔f2, con resultado dudoso.

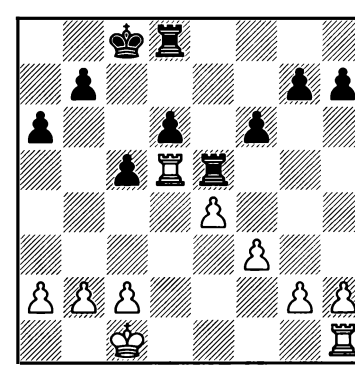
69.♔d4 g4 70.♔e4 ♖g2 71.♔f4 h2

Las blancas abandonaron. Uno de mis más difíciles finales.

Hasta aquí, Nimzowich. Agregaremos nosotros que la partida es un magnífico modelo de estrategia y de técnica, que giró sobre la rápida centralización de una pieza que Nimzowich en su comentario a la jugada 8ª calificó de "puesto avanzado". El mérito del maestro está en hacerlo, y resignarse a perder los tiempos que significó el replegarla, ante la visión de que llegaría el momento en que sería inatacable. Además, es un modelo de guerra de nervios moderna, ya que la lucha psicológica por el punto "e4" tuvo tanta importancia como la posterior y definitiva posesión del mismo.

VI.- SÍNTESIS DE EJEMPLOS.

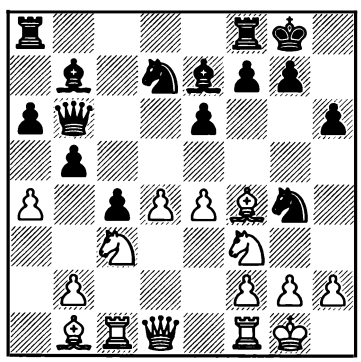
Veremos ahora algunas posiciones para resumir varios de los temas que hemos considerado al tratar este aspecto de la estrategia general del ajedrez. Comenzaremos con la siguiente posición, de la partida entre Mattison y Rubinstein del torneo de Carlsbad de 1929.



En esta posición juegan las blancas y tienen un final estratégicamente favorable, por la torre centralizada en "d5", que será apoyada mediante ♖hd1. El final fue, sin embargo, perdido por Mattison, que no jugó con exac-

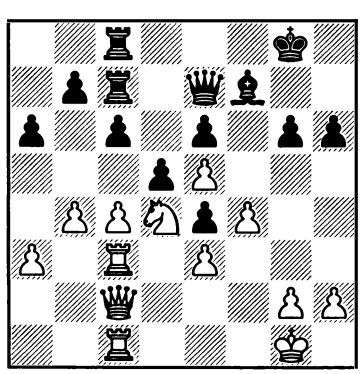
titud. El plan de las negras es cambiar torres, llevar el rey a "e6" y jugar ...g6 y ...f5. El de las blancas es centralizar rápidamente el rey, de ser posible, en "f4".

En una partida entre Capablanca y Yates, del mismo torneo, se llegó a la siguiente posición de planteo, en la que juegan las blancas y están mucho mejor, porque sus peones dominan el centro y las piezas lo vulneran.



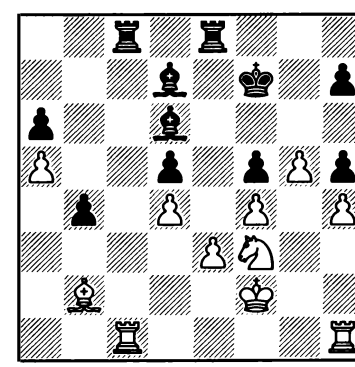
Las negras, en cambio, dominan el ala dama, pero esto no puede ser nunca una buena compensación contra tan excelente disposición de peones.

Otra posición típica y favorable es la que mostraremos ahora, de una partida entre Bogoljubow y Gilg, perteneciente al mismo torneo de los dos ejemplos vistos anteriormente. Al promediar el medio juego se llegó a una de las posiciones que hemos visto.



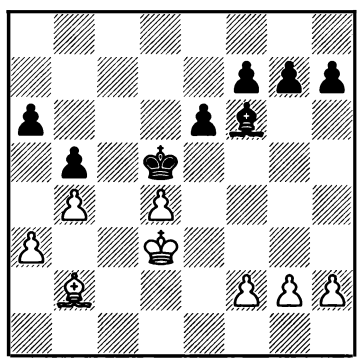
Para eliminar una pieza centralizada, el segundo dobló un peón y cedió la casilla "d4" al otro caballo.
En esta posición juegan las negras, pero la ventaja blanca es evidente por la fuerza de la pieza centralizada de "d4", que no puede ser desalojada mediante ...c5 por la réplica bxc5 y la acción que ejercerán después las piezas dobladas en la columna "c". Las blancas ganaron cambiando el peón central, ubicando luego la torre en "c5" y rompiendo más tarde el juego en ese sector mediante a4 y b5, plan que se efectúa sin riesgo.

En una partida del torneo de París, de 1924, que jugó el entonces campeón argentino Damián Reca, con negras, contra el checoslovaco Karel Scalicka, se produjo el típico sacrificio de calidad que enunciamos antes. Fue así:



Aquí las negras hacen del punto "c4" el nudo de la victoria. Saben que el blanco puede desalojarlas con ♘d2, pero están resueltas a entregar calidad para unir los peones en 5ª y a la vez dar juego al alfil dama por la gran diagonal desde "c6", lo que permitirá luego centralizarlo de manera indesalojable en "e4". Jugaron, pues, 1...♖c4, y contra 2.♘d2 doblaron torres, para retomar con el peón y ganar fácilmente. Es probable que fuera lo mejor para las blancas no ganar calidad, y jugar 2.♘e5+, centralizando a su vez el caballo, pero parece que tras 2...♗xe5, seguido de ...♖b8 y ...♖b5 las blancas quedarían también sin defensa. Ejemplo típico de calidad entregada para centralizar una pieza y unir peones.

En una partida que, con las negras, disputé con Nogués Acuña, se llegó a una posición final ganadora, por la acción del rey centralizado que complementa la del alfil bueno. Este tipo de posiciones es muy habitual en muchos finales. La ventaja estriba en que el rey centralizado en cuarta o quinta mantiene retrasado al rey enemigo. Está, en consecuencia, más cerca de los peones y le es más fácil agredirlos.



El final es claro. El rey blanco no puede moverse, porque el rey centralizado de las negras amenaza entrar sobre los peones. Esta diferencia en movilidad permite a las negras ganar el juego. Deben cambiar los peones del ala rey para jugar ...♗g5 u obligar a que estos peones se ubiquen en casillas negras, lo que da tema de agresión sobre los mismos. Éste es un ejemplo complejo, pero en casi todos los finales de reyes y peones gana el rey más centralizado.

Con esto ponemos punto final a este importante tema, que es en realidad el complemento de muchos otros que ya estudiamos y de numerosos que iremos desarrollando.

CONCLUSIONES

Hemos visto la trascendencia del tema y cómo se maniobra para lograr ese objetivo fundamental: la centralización. Ahora trataremos de resumir las conclusiones, sintetizarlas, y dar algunos ejemplos de posiciones típicas en las que se notará con claridad la importancia de ajustarse a este tema, que es en realidad parte de la espina dorsal de toda la técnica del ajedrez.

1ª El dominio del centro, que es la base del ajedrez en los planteos, es asimismo el secrèto de su técnica durante la mayor parte de la partida.

2ª Dominar el centro con los peones es la base fundamental de las aperturas, pero el complemento de esa maniobra preparatoria está en la posesión del centro con las piezas menores.

3ª No debe intentarse la ocupación de las casillas centrales si no se tiene la seguridad de permanecer en ellas, o de provocar, si el adversario lo desaloja, debilidades en la configuración de peones.

4ª La centralización de las piezas es en realidad valiosa cuando se las ubica en el cuadro central de una columna abierta dominada. (Ejemplo: ♘e5 y ♙d4 contra ♙e6 y ♙f7). En este caso el caballo es fuerte, pues si se lo desaloja con ...f6, quedará un problema serio a resolver en el punto "e6", donde estará un peón debilitado.

5ª Sólo debe provocarse la debilidad anterior cuando se tiene la seguridad de que el adversario, tras desalojar la pieza centralizada con el peón, no puede inmediatamente avanzar el peón central debilitado (en el ejemplo anterior, jugar ...e5), pues esto significaría la desaparición del punto fuerte y el retorno al equilibrio central.

6ª Doblarse un peón en el centro puede ser una ventaja cuando esto permita centralizar una pieza, especialmente un caballo, en la casilla que poseía antes el peón doblado (por ejemplo: peones e3-f4-e5 contra e6-d5-f5; en este caso la casilla "d4" es muy fuerte para un caballo).

7ª Las casillas fuertes para la centralización son tanto más fuertes cuando el adversario no pueda vulnerarlas mediante la agresión de un peón lateral. El desalojo de una pieza centralizada en la quinta línea mediante un peón contrario suele no ser desagradable si hay un peón adversario delante de la pieza, pues esto entraña habitualmente la debilidad del citado peón. En cambio, casi siempre es peligroso ubicar una pieza centralizada en la cuarta línea

("d4"-"e4" para las blancas) cuando el adversario puede desalojarla mediante el avance natural del peón a cuarta (...f5 o ...c5).

8ª Una pieza centralizada en "e5" ("e4") no puede ser habitualmente desalojada con ...f6 (f3) si el que esto hace está enrocado en el ala rey, sin crear algunas posibilidades de ataque al adversario sobre el enroque. En muchos casos puede considerarse la posibilidad de mantener la pieza en ese sector, aun a costa de perderla, para ganar tiempo (partidas Ahues-Bogoljubow y Kmoch-Araiza).

9ª La eliminación de la pieza centralizada, aun cuando se le deje al adversario un peón pasado en quinta, suele ser la mejor solución, especialmente si más tarde puede agredirse al peón doblado mediante el avance a tercera del peón lateral (por ejemplo: peones blancos e5-f4-e3 contra peones negros d5-e6-f7. En este caso la agresión al vértice de la cadena mediante ...f6 es el sistema típico para liberar el centro y asumir la iniciativa. Debe, por lo tanto, desconfiarse siempre de ese tipo de posiciones).

10ª La dama centralizada es muy fuerte, especialmente en "d4" o "e4" ("d5" o "e5"), preferentemente en "d4" ("d5"), que es lo más usual, si el adversario ha cambiado su caballo dama y tiene un peón en la tercera o cuarta línea de la columna "d". Pero esto sólo puede ser eficaz en las posiciones abiertas, donde la dama dispone de muchas retiradas para el caso de que una agresión la desaloje.

11ª La rápida centralización del rey es la base del éxito en gran número de finales de peones, pues habitualmente, porque la lucha se ha desarrollado en esa zona, es la vía de acceso hacia el juego rival.

12ª La centralización de las torres es muy fuerte en finales sin piezas menores y un tanto delicada cuando hay piezas menores. Pero aun puede considerarse como maniobra táctica para sacrificar calidad si con dicha maniobra se logra pasar peones y unirlos. Por ejemplo: ♙e5-♙c5-♖d2 contra ♗c7-♙e6-♙c6. En ese caso la jugada ♖d6, entregándola, para unir los peones libres en el centro, es típica, y hay miles de partidas de esta familia estratégica.

CAPÍTULO IX

DOS TORRES CONTRA DAMA

La lucha de piezas menores de parecido valor ha sido ya considerada por nosotros. Sabemos que dos alfiles valen en las posiciones abiertas y de semibloqueo más que dos caballos. No ignoramos cuáles son los secretos del combate de caballo contra alfil, pero en cambio desconocemos otros aspectos del combate entre fuerzas distintas, aun cuando puedan equipararse en eficiencia. Comenzaremos a disipar estas dudas mediante el estudio de la lucha de la dama contra dos torres, que suele producirse muy a menudo, y sobre lo que existe un concepto un tanto equivocado entre la mayoría de los jugadores.

I.- DOS TORRES SON MÁS FUERTES QUE UNA DAMA

Las dos torres en la mayoría de los casos son superiores a una dama. Ya lo establece el teórico valor acordado a estas piezas, pues se considera que la dama vale 10 peones y cada torre 5 ½ peones, o sea que el valor de éstas es de 11 peones. Pero en la lucha práctica los jugadores se resisten a cambiar su dama y esta costumbre se acentúa a medida que el jugador es más débil. Se tiene fe ilimitada en los recursos de la dama, que son muy poderosos, pero que suelen ser insuficientes para combatir una exacta formación de dos torres, si quien juega con éstas sabe de qué manera se maniobra y si la partida posee determinadas características. Iremos aclarando el secreto de éstas, lo que nos permitirá hacer la debida justicia a muchas partidas meritísimas del ajedrez local y europeo.

Y tan equivocado está el concepto sobre el valor de la dama, que hasta en las publicaciones de ajedrez se dice "fue sacrificada a cambio de dos torres", lo que indicaría un recurso heroico cuando, en cambio, debiera afirmarse: "perdió dos torres por una dama", ya que en la práctica, y entre jugadores fuertes, quien hizo un mal cambio fue quien cambió sus poderosas torres. Ahora que en general sólo saben explotar los recursos de las torres quienes juegan bien, pues es en realidad más fácil el manejo de la dama o, al menos, hay mayor abundancia de recursos en su movilidad. El "lenguaje" de las torres es más oculto, más delicado de captar, pero de poderosos efectos.

LA PARTIDA ILLA-PALAU DE 1924

Para comenzar el tema, y antes de mostrar partidas modernas y magistrales, rendiremos honor a una excelente partida de un jugador que en Argentina dio muchas notas de singular calidad; tantas, que llenó toda una época de la historia de nuestro juego. Nos referimos a Rolando Illa, que en el Torneo Mayor de 1924 le ganó a Palau la siguiente partida, cuyo tema central fue el cambio de dos torre por la dama:

Defensa Francesa (C11)
Buenos Aires, 1924
Blancas: R. Illa
Negras: L. Palau

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 dxe4

Esta forma de tratar la Defensa Francesa goza de gran favor de parte de Palau, quien la ha empleado con éxito en numerosas ocasiones. Se trata, empero, de una variante, con ser buena, difícil, que obliga al negro a jugar con sumo cuidado para evitar que las blancas obtengan una ventaja apreciable. Esta partida es un claro ejemplo. Illa, repitiendo una de las extraordinarias actuaciones a que nos tenía habituados cuando era sin disputa la figura más notable del ajedrez de nuestro país, se encargó de demostrarlo.

5.♗xf6

Habitualmente se juega 5.♘xe4, movimiento que proporciona una cómoda partida para las

blancas sin ofrecer posibilidades a las negras. Este cambio tiene sólo la ventaja de ser menos practicado, y, en consecuencia, más fácil de hacer incurrir al adversario en error.

5...♕xf6

Prueba concluyente de lo dicho en la nota anterior es esta jugada, que permite a las blancas no sólo ganar un tiempo importante, sino obtener, como consecuencia de ello, una espléndida posición de iniciativa que obliga a las negras a defenderse constante y penosamente. Lo correcto habría sido continuar con 5...gxf6, como posteriormente jugó Reti contra el propio Illa, seguido de 6...b6, con la idea de enrocar largo y explotar la columna abierta, presionando el peón "g2" con la acción conjunta de la torre y el alfil.

6.♘xe4 ♕d8 7.♘f3 ♘d7 8.♗d3 c5

Probablemente lo más enérgico en la presente situación, pero ya es evidente la ventaja en desarrollo del blanco, que tiene todas las piezas menores en actividad.

9.0-0 cxd4 10.♘xd4 ♗e7 11.♕e2 a6

Jugada demasiado pasiva. Sin embargo, el juego de las negras ofrece dificultades extraordinarias. Palau, de acuerdo con la forma usual de desarrollar las piezas en esta variante, trata de preparar la jugada ...b6, que ahora no se podría hacer a causa de los peligros que entrañaría la ubicación del caballo blanco en "b5", y quiere asimismo jugar el caballo a "f6", sin las dificultades que nacerían de la réplica ♗b5. Veamos: si 11...♘f6 12.♗b5+ ♗d7 13.♖ad1 0-0 14.♘xf6+ ♗xf6 15.♘xe6 ♗xb5 16.♕xb5, etc.
Sin embargo, era mejor jugar; 11...0-0, aun cuando siempre las blancas tendrían buen ataque mediante 12.♖ad1.

12.c3 ♘f6 13.♖ad1 ♕c7

Lo mejor. 13...♕b6 obstruiría el avance del peón "b".

14.♖fe1 0-0 15.♘g5

Definidas las posiciones después del enroque de las negras, Illa apresura el ataque antes que su peligroso adversario complete totalmente su desarrollo. Además, la jugada del texto impide la respuesta 15...b6 de las negras.

15...♗c5

Si 15...b6 16.♕f3 ♗b7 17.♕h3 h6 18.♘dxe6 fxe6 19.♕xe6+, seguido de ♕xe7, ganando. Palau trata, en consecuencia, de mejorar la situación del alfil rey.

16.♗b1 b6 17.♕d3

Bien. Illa comienza a debilitar el flanco rey enemigo para dar fuerza a la amenaza ♕f3. El ataque que sigue ahora es muy interesante y digno de ser observado con atención.
Resulta instructivo ver cómo Illa se asegura una lucida victoria, mediante una serie de magníficas jugadas que revelan a un notable ajedrecista.

17...g6

Única. Si 17...h6 18.♘h7, ganando.

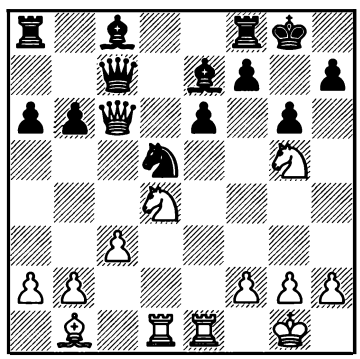
18.♕f3 ♗e7

Las negras se ven forzadas a retornar con el alfil a su anterior mala ubicación. No había nada mejor que hacer. Las piezas blancas están desarrolladas al máximo de eficiencia: el alfil en el dominio de la importante diagonal central, los dos caballos actuando sobre el centro de peones enemigos, las dos torres dominando las columnas centrales y la dama atacando simultáneamente a dos piezas que no pueden defenderse entre sí. Obsérvese, en cambio, no sólo el escaso perímetro en que actúan las piezas negras, sino también la mala disposición de los peones, que resta hasta la perspectiva de neutralizar un ataque y obtener un buen final.

19.♕c6!

Una jugada sutilísima, que responde al propósito de provocar la aparente respuesta ...♘d5. Es evidente que la torre se defiende automáticamente por la amenaza, si 19.♕xa8, de 19...♗b7, copando la dama.

19...♘d5



Puesto en el dilema de cambiar las damas, llegando en el mejor de los casos a un final sin perspectivas por la serie de puntos débiles fácilmente explotables que ofrece la posición de las negras -una posibilidad remota porque creemos que las blancas ganarían asimismo antes el final-, y mantener la posición complicada que hace posible un error del enemigo en el ataque, o un sacrificio equivocado, Palau no vacila en adoptar este último temperamento, que con los mismos riesgos ofrece mayores dificultades para Illa.
Veamos: si 19...♕xc6 20.♘xc6 ♖e8, y las blancas pueden escoger entre 21.♘e5 y 21.♘xe7+, seguido de ♖d6, en ambos casos con gran juego.

20.♕xa8

Bravo. Las blancas aceptan el sacrificio en el momento oportuno, demostrando con ello haber efectuado un análisis completo de la situación.

20...♗b7

Si 20...♗xg5 21.♕c6, conservando la calidad.

21.♘gxe6

En este sacrificio, tan bonito como difícil de calcular, que ha sido la amenaza constante que han tenido las blancas en toda la partida, radica el éxito de la combinación de Illa. No es aun claro, empero, el procedimiento a emplear para asegurar definitivamente la victoria.

21...fxe6 22.♘xe6 ♕c6

Única. El juego prosigue complicándose y las blancas continúan jugando en impecable forma, llevando a cabo la combinación ideada en la jugada 19ª.

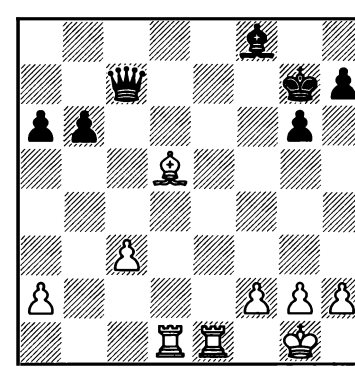
23.♕xf8+ ♗xf8 24.♘d8 ♕c7 25.♘xb7 ♘xc3

Adelantándose a los acontecimientos y tratando de sacar la mayor ventaja posible del caballo, que después de ♗e4 no tendría defensa.

26.bxc3 ♕xb7 27.♗e4

La clave de la combinación. Esta sencilla jugada, tan simple ahora como difícil de concebir cuando Illa inició la combinación, asegura ventaja de posición suficiente para ganar la partida. Se hace claro por qué era necesario provocar la ubicación del caballo en "d5".

27...♕c7 28.♗d5+ ♔g7



Se presenta ahora un final netamente favorable para las blancas, no sólo por la superiori-

dad material (dos torres y un peón por la dama), sino por que las negras no tienen cómo transportar convenientemente la dama en apoyo del rey, que se halla a merced de las torres que dominan las dos columnas centrales; y por cuanto el alfil blanco se encuentra actuando en la diagonal que le proporciona el máximo de eficiencia. Resulta, sin embargo, interesante la energía con que Illa remata la lucha.

29.c4 ♗d6 30.g3 g5 31.♖e3 g4

Evitando la jugada ♖f3, pero debilitando los peones del ala rey. También es cierto que no resta nada bueno por hacer.

32.♖e8 h5 33.♖g8+ ♔h7 34.♖e1 ♕c5 35.♖g5 ♔h6 36.♖f5 ♕b4 37.♖e6+

Abandonan las negras, pues no se puede evitar que las blancas ganen mediante 38.♖xh5+ o 38.♖g5+!, seguido si 38...♔h7 de 39.♗e4+ y mate a la siguiente, y si 38...♔f8, con 39.♖f6+ ♔e7 40.♖f7+ ♔e8 41.♖g8+, etcétera.

II.- ES MÁS DIFÍCIL CONDUCIR LAS DOS TORRES QUE LA DAMA

Ya llegaremos a establecer con la mayor exactitud posible en qué posiciones conviene y en cuáles es perjudicial el cambio de las dos torres por la dama. En general originan estas piezas una lucha incierta, y entre jugadores débiles es habitualmente la dama más poderosa, porque las torres deben ser muy bien conducidas. Están además más sujetas a riesgos que la dama, la cual, por su gran elasticidad de movimientos, puede sortear más rápidamente los peligros y realiza maniobras más sorpresivas para el adversario.

Pero nosotros debemos olvidarnos, al juzgar estratégicamente las posiciones, de los resultados prácticos entre jugadores débiles o poco expertos, para ver la verdad a través de partidas entre ajedrecistas de gran experiencia. Y al hacerlo llegaremos a la conclusión de que entre maestros las dos torres suelen ser más fuertes que la dama, si bien no en todas las posiciones. Podemos afirmar, a manera de anticipo de nuestras conclusiones generales, que en los finales con pocos peones aumenta la fuerza de la dama si se hace posible agredir pronto al rey. Esto suele llevar a muchos empates por jaque perpetuo. Asimismo, cuando los peones de ambos jugadores están muy dislocados o cuando el rey de quien tiene dos torres no está bien protegido, puede la dama ser, no sólo igual, sino hasta más fuerte que las dos torres; pero en las posiciones normales, donde las torres suelen apoyarse entre sí, con una o dos columnas abiertas y de piezas bien entrelazadas, las dos torres son en la práctica mucho más eficientes que una dama.

LA VICTORIA DE EUWE SOBRE RUBINSTEIN

Para reafirmar nuestra opinión insertaremos una partida magistral que jugaron el Dr. Max Euwe y el gran maestro polaco Akiba Rubinstein, una de las figuras más completas que haya tenido la historia del ajedrez. Los comentarios que en ella se leerán pertenecen a Carlos Guimard y encaran con exactitud la idea central de nuestro actual tema. La partida fue así:

Apertura Colle (A44)
Marisch Ostrau 1923
Blancas: M. Euwe
Negras: A. Rubinstein

1.♘f3 d5 2.d4 ♘f6 3.e3 e6 4.♗d3 c5 5.b3 ♘c6 6.0-0 ♗d6 7.♗b2 0-0 8.a3

Evitando ...♘b4, que obligaría a perder un tiempo o permitir el cambio del caballo por el alfil.

8...b6 9.♘e5

El blanco proyecta un juego enérgico contra el flanco rey; por eso ocupa primero el centro y trata de hacerse fuerte allí.

9...♗b7 10.♘d2 ♕e7 11.f4

Las líneas están tendidas. El negro, para neutralizar la potente acción blanca del sector rey, deberá jugar con cuidado, y preparar una contrademostración en el otro sector.

11...♖fd8 12.♖f3

Las fuerzas blancas son acumuladas en el lugar elegido por ellas para la batalla.

12...♘e4! 13.♖h3

Primera reacción: el peón que generosamente se brinda no puede capturarse, pues a 13.♘xe4 sigue 13...dxe4 14.♗xe4 ♘xe5!, con buena partida.

13...f5 14.♗xe4 dxe4 15.♕h5

Esta maniobra de ataque directo era imposible de realizar sin antes matar el caballo de "e4".

15...♗xe5!

Una defensa bien calculada. Las negras tienen en vista la ganancia de la dama por las dos torres, y juzgan que la posición resultante después de esos cambios previstos les será más bien favorable por encontrarse la artillería blanca desconectada, y por lo tanto débil. 15...g6 no era posible por 16.♘xg6, ganando.

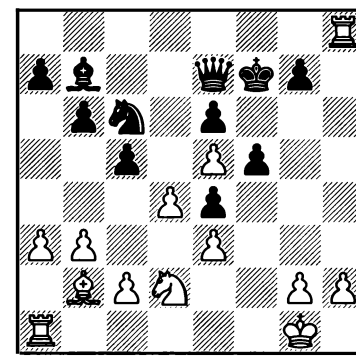
16.♕xh7+ ♔f7 17.fxe5

Es interesante hacer notar que si el cambio de la jugada 15...♗xe5, las negras lo efectúan con el caballo, no sería posible la ganancia de la dama porque entonces el alfil quedaría atacado después de la última captura del blanco.

17...♖h8 18.♕xh8 ♖xh8 19.♖xh8

NOTABLE EJEMPLO DE DOS TORRES CONTRA DAMA

Y tenemos ya el clásico final de dos torres contra la dama, pero con ventaja manifiesta en este caso para el negro. Las torres no están ligadas, y por lo tanto su acción no es temible; por eso debemos considerar que la presente posición favorece más bien a las negras, o en el peor de los casos es equilibrada.



19...♗a6

Era indispensable evitar la intromisión del caballo en "d6", vía "c4".

20.♘f1 ♕d7 21.♖d1!

El Dr. Euwe ve su causa en peligro, y para poner un dique a las pretensiones de Rubinstein encuentra un procedimiento, mediante el sacrificio de un peón, para ligar las torres.

21...♘xe5 22.d5 ♘g4 23.dxe6+ ♕xe6 24.♖hd8!

El combate ha sufrido una transformación total. Las piezas blancas, colaborando entre sí, crean una situación de apremio por la posición expuesta del monarca negro. Se amenaza ganar con ♖1d7+.

24...♗b5 25.c4 ♗e8 26.♖1d5

Jugada a jugada, se complica el porvenir de las negras.

26..f4 27.h3! fxe3

Si en lugar de esta jugada sigue 27...♘xe3, después de 28.♖e5 no hay defensa.

28.♘g3 e2 29.♘xe2 ♘e3 30.♖g5

Dando justo en la debilidad. Si ahora 30.♖e5 sigue 30...♕f6, amenazando mate.

30...g6 31.♘f4! ♕e7 32.♖xg6! ♘f5

Por supuesto que la captura de la torre traería como consecuencia un mate en dos jugadas, comenzando con ♖g7+.

33.♖f6+ ♔g8 34.♖xe8+ ♕xe8 35.♖xf5 e3 36.♖e5

Las negras abandonaron.
Acabamos de ver una partida notable, magnífica como ejemplo para nuestro tema. Pero ya veremos otras de factura distinta, así como también algunas en las cuales la dama se impone en mérito a factores tácticos fundamentales, valiosos para la experiencia del aficionado estudioso. Y analizaremos asimismo posiciones a través de la generosa fuente del final de estudio, que resulta a menudo muy aleccionador.

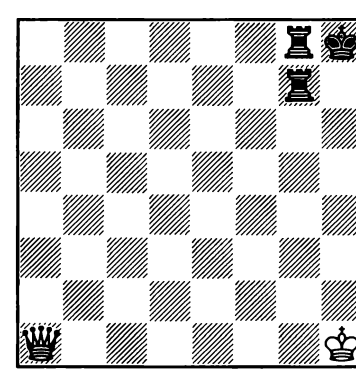
III.- LA FUERZA DE LAS DOS TORRES

Estamos frente a un tema de lucha práctica relativamente usual y que suele provocar agudas controversias.
Para fijar nuestro estudio haremos una síntesis de lo que ya sabemos: cambiar la dama por las dos torres resulta frecuente entre los jugadores capacitados, pero, sin embargo, suele ser eludido sistemáticamente por los ajedrecistas bisoños.
La generosidad de recursos de la dama, la facilidad para moverse y la posibilidad de eventuales jaques que llevan al perpetuo o a la ganancia de una torre, son armas muy valiosas en manos de ajedrecistas inexpertos que van a tientas, en busca de que el azar los coloque frente a la posición ganadora. Pero cuando se ha llegado a la etapa en que el ajedrecista crea las posiciones y no es arrastrado por el vértigo de las jugadas sin plan, se hace ya más evidente la fuerza de las dos torres unidas y se considera seriamente el cambio.

LAS TORRES GANAN CON UN PEÓN DE VENTAJA

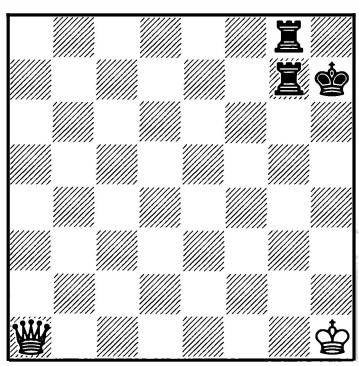
Para evidenciarlo de más clara manera haremos alguna incursión por el campo del final compuesto y teórico. Veremos que en cualquier posición en que los reyes estén en seguridad: por ejemplo, que en "h2" y "h7" respectivamente, guarecidos por un bloque de peones h3-g3-g2 contra h6-g6-g7, un peón de ventaja en "a7" ("a2") de quien tiene la dama no basta para ganar si el rival tiene dobladas las torres, ya en la columna "a" o en la primera (octava) línea. No hay forma de avanzar el peón sin perderlo y lo más probable es que, avance o no, el peón sea capturado.
En cambio, quien tiene dos torres gana siempre con un peón de ventaja en esa posición, pues mientras una torre sostiene al peón, la otra atacará a la dama que contenga el avance del peón y éste se coronará, como lo veremos en la partida de Guimard con Möller, del torneo de Estocolmo. Pero antes observaremos algunos finales compuestos para establecer un principio general muy valioso, y es que el secreto de la victoria está, en ambos casos, en ver quién tiene el rey en la banda. Generalmente las dos torres ganan siempre si logran colocar la rey enemigo en esa incómoda posición y la dama suele hacer tablas y hasta ganar en alguna posición excepcional, si logra tener así arrinconado al monarca adversario y su propio rey coopera en la acción.

DOS VIEJOS FINALES DE CENTURINI



Sirvan de ejemplo los finales de Centurini que damos a continuación, que son los más antiguos en esta materia.
En la posición que muestra el diagrama de la página anterior juegan las negras. No pueden dar mate porque la torre está clavada y parece difícil que puedan evitar que esa situación continúe porque a su vez el rey negro también está mal ubicado. Esto permite empatar matemáticamente por medio de 1...♔h7, para seguir, si 2.♕b1+ con 2...♖g6 3.♕f5 (lo mejor) 3...♖h8 4.♕f7+ ♖g7 5.♕e6 ♖g6 6.♕f7+ ♔h6 7.♕e7 ♖h7 8.♕f8+ ♖hg7 9.♕f4+ ♔h7 10.♕f5 ♔h8 11.♕c8+ ♖g8 12.♕c3+ ♔h7 13.♕c7+ ♖6g7 14.♕c2+ ♔h8 15.♕c3, y tablas.

Como se ve, un magnífico ejemplo de los recursos de la dama. Pero es ésta una situación un tanto providencial. Si la situación fuera, por ejemplo, la siguiente:



O sea un simple cambio en la situación del rey negro, se ganaría fácilmente mediante 1...♖h8, ya que si 2.♕a2 ♔g6+ 3.♔g2 (o 3.♔g1) 3...♔f5+ 4.♔f3 (si 4.♔f2 ♖h2+, ganando la dama, o si 4.♔f1 ♖h1+ y 5...♖h2+) 4...♖h3+, seguido de ...♖h2+, ganando la dama.

LA PARTIDA DE GUIMARD CON MÖLLER

Seguiremos considerando algunos otros finales de estudio más adelante. Serán éstos más difíciles. Pero entretanto, para matizar los ejemplos, veamos la partida que Guimard le ganó al islandés Möller, en la olimpiada de Estocolmo, que se remata con un exacto cambio de dama por dos torres.

Gambito de Dama (D55)
Estocolmo, 1937
Blancas: B. Möller
Negras: C. Guimard

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 d5 4.♗g5 ♗e7 5.e3 0-0 6.♘f3 ♘e4

Con este golpe queda planteada la vieja variante de Lasker, que tiene por objeto simplificar la posición y preparar la liberación central mediante el avance del peón rey.

7.♗xe7 ♕xe7 8.♗d3

Aquí no siguen las blancas con lo que se considera lo más fuerte para el primer jugador. De acuerdo con la teoría, lo justo es continuar con 8.cxd5 ♘xc3 9.bxc3 exd5 10.♕b3.

8...♘xc3 9.bxc3 c5

Y a raíz del plan equivocado de las blancas, el segundo jugador ha conseguido efectuar esta jugada libertadora, que constituye la base de toda buena defensa para las negras en esta variante, y que no puede efectuarse si el blanco prosigue como lo indicamos en el anterior comentario.

10.♕c2 h6 11.♘e5 ♘d7 12.♘xd7

Este cambio resulta desfavorable para las blancas. Hubiera sido preferible seguir con 12.f4 y tratar de jugar una partida relativamente cerrada, que en las presentes circunstancias era mejor para el primer jugador.

12...♗xd7 13.cxd5 exd5 14.0-0 c4

Con esta jugada preparan las negras una demostración en el flanco de la dama, basada en el avance de los peones.

15.♗e2 b5 16.♗f3 ♗c6 17.♖fe1 ♖fe8 18.♖e2 ♖ab8

Las negras han adquirido una superioridad evidente en el flanco de la dama y ahora comienza a jugar Guimard en excelente forma.

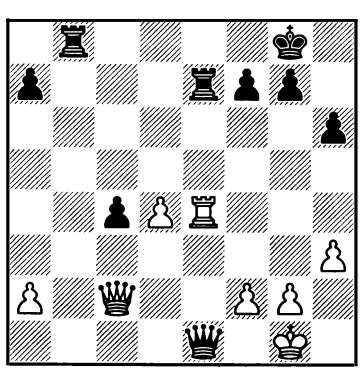
19.♖ae1 b4 20.cxb4 ♕xb4 21.h3

Fatal habría resultado para las blancas el avance del peón "e" en este momento a causa de la siguiente variante: 21.e4 dxe4 22.♗xe4 ♗xe4 23.♖xe4 ♕xe1+, y mate a la siguiente.

21...♖e7!

La ventaja negra en el flanco de dama se filtrará por la columna "b" para entrar decididamente en el campo enemigo. La situación de las blancas es bastante comprometida y no les queda más remedio que seguir como lo hacen, tratando de abrir el juego y buscar la simplificación.

22.e4 dxe4 23.♗xe4 ♗xe4 24.♖xe4 ♕xe1+



Después de 24...♖xe4 también habrían quedado las negras con un final favorable, pero la tarea para vencer habría resultado más difícil, mientras que con la espléndida maniobra hecha por Guimard se presenta un final que está ganado con relativa facilidad a causa de lo peligroso que se torna inmediatamente el peón libre.

25.♖xe1 ♖xe1+ 26.♔h2 ♖c8 27.♕c3 ♖d1 28.♕c2 ♖e1 29.♕c3 ♖e2 30.♔g3

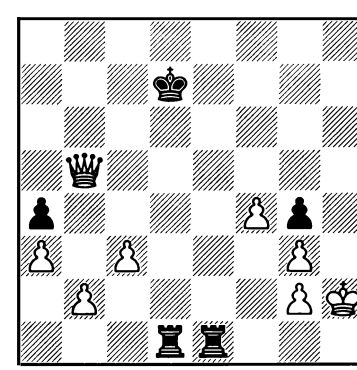
Si se juega 30.a3 sigue 30...♖xf2 y luego ...♖f6 y ...♖b6, para entrar decisivamente con la torre en "b6".

30...♖xa2 31.d5 ♖a6 32.♕b4 ♖b6 33.♕e7 c3 34.d6 ♖xd6

Y las blancas abandonaron, pues no hay defensa contra la continuación ...c2.
Como se observará, es un notable ejemplo de oportuno cambio de dama por dos torres. Es digna de estudio la forma en que fue posible avanzar el peón "c" por medio de la aplicación de este sistema de simplificación y lo poco que pudo hacer la dama, por estar el rey adversario en seguridad.

CÓMO DI TABLAS EN UNA POSICIÓN GANADA

En el torneo de San Remo de 1930 se produjo una interesante posición final en la partida que jugué con el italiano Romi. Acepté una propuesta de tablas precisamente en una posición en la que ganaba matemáticamente. Exageré la importancia de la dama y supuse que había jaque perpetuo en momentos en que amenazaba un mate inevitable. La posición que nos ocupa era la que sigue:



Así fue declarada tablas la partida, porque una falsa impresión hizo suponer a las negras que no existía forma de evitar el jaque continuo

con la dama, sin reparar que hay una magnífica vía de acceso hacia la casilla "a1", donde el rey estará a cubierto de cualquier jaque y el mate en "h1" será inevitable.
Se observa la amenazante situación de las torres que asegura el mate, pues el rey blanco no está en condiciones de salir de su posición actual ni modificarse la estructura de los peones del ala rey.
El cálculo que debieron realizar las negras era ver si podían llegar a "b1", sin peligro de que les fuera capturado con jaque el peón "g4", y que para entrar en "a1" disponían de dos magníficas vías para hacerlo: "d3" y "b3", porque la mala configuración de los peones a3-b2-c3 facilita el acceso.
Nada de eso sería posible si los peones estuvieran ubicados, de acuerdo con nuestras enseñanzas, bien los tres en sus casillas originales a2-b2-c2, bien a3-b2-c2, o bien a2-b2-c3, pues siempre sería posible para la dama dominar la única vía de acceso que, en dos de los casos expuestos, el rey negro tiene para guarecerse.
El final se gana fácilmente con:

1...♔d6 2.♕b6+ ♔d5 3.♕b5+

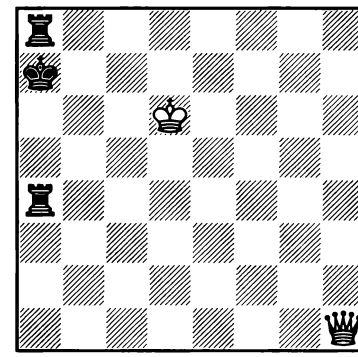
Si 3.♕d8+ sigue 3...♔c4 y se entra a cualquier jaque, ya en "b3" o "d3", guareciendo al rey en "b1".

3...♔e4 4.♕e5+ ♔d3 5.♕f5+ ♔d2

Seguido, a cualquier jaque, de 6...♔c1, poniendo al rey en seguridad y dando mate en "h1", salvo que el blanco apele al heroico recurso de entregar la dama por una torre para dilatar su derrota.

LA OBRA MAESTRA DE RINCK

El final que ahora veremos tiene una solución larga y aleccionadora y mereció el primer premio en el concurso fiscalizado por la revista "La Strategie", en el año 1916, y que se realizó con tema impuesto por la Sala Imperio, de Barcelona.



Como se observa, se trata de un final puro de dama contra dos torres en la que se nota en seguida un detalle fundamental. Las dos torres están en la banda en una misma línea, pero obstruidas en su protección mutua por el propio rey negro. En cambio, el rey blanco está cerca del monarca adversario, trabará en gran parte sus movimientos y, además, les corresponde jugar a las blancas. Sin embargo, a primera vista parece que sólo fuera posible dar jaque perpetuo, que resulta el recurso máximo de la dama en este tipo de posiciones, pero no es así. Mediante una serie sutil de jaques y algunas jugadas intermedias de muy fina factura, se va tejiendo un encaje de movimientos que permite ganar de notable manera. Es evidente que se trata de un final extraordinario, pero que resulta aleccionador para mostrar la agilidad de la dama y la variedad de sus recursos.
Se resuelve así:

1.♕h7+! ♔a6

Si 1...♔b6 2.♕c7+ ♔b5! 3.♕c5+ ♔a6 4.♕c6+, y se gana una de las torres.

2.♕d3+! ♔a7

Si 2...♔b6 3.♕b3+ ♔a5 4.♕c3+ ♔b5 5.♕c5+, igual a la variante anterior.

3.♕b5! ♖f4

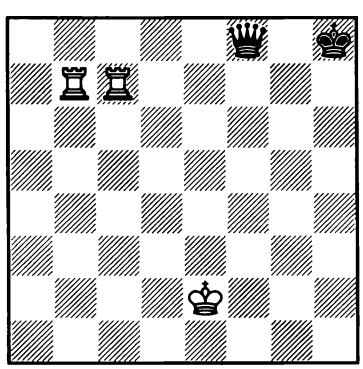
En este momento hay otra importante variante: si 3...♖a1 4.♕c5+ ♔b7! 5.♕c6+! ♔a7 6.♔c7! ♖b8! 7.♕c5+ ♔a6 8.♕c4+! y ganan. En cambio, sería tablas 8.♔xb8, por 8...♖b1+, pues no se puede evitar perpetuo o ahogado. Por ejemplo: 9.♔c8 ♖b8+ 10.♔c7 (no 10.♔xb8, por ahogado) 10...♖b7+* 11.♔c6 11...♖c7+, tablas. Si en lugar de 11.♔c6 las blancas jugaran 11.♔d6, seguiría 11...♖b6+, y si entonces 12.♔d5 ♖b5, etc.

4.♕a5+! ♔b7 5.♕d5+ ♔b8 6.♕e5! ♖fa4 7.♔c6+

Ganando. Aconsejamos a los aficionados analizar lentamente este final, pues sus muchas variantes son instructivas.

Y AHORA GANAN LAS DOS TORRES

Otro final notable, en este caso favorable a las dos torres unidas, también original de Rinck, es el que mereció empatar el primer premio con el anterior en el mismo concurso de que hablamos. La situación era la siguiente:



En esta posición juegan las blancas y observamos que las negras son las que están limitadas en la banda del tablero por la pujante acción de ambas torres. Como las dos torres son algo más fuertes que la dama, no necesitan la cooperación del monarca blanco para ganar. Sólo deben maniobrar con justeza para sacar provecho de la precaria situación del monarca negro. A pesar de esto la solución es difícil, como podrán advertirlo los aficionados mediante una breve detención, analizando todas las posibilidades antes de seguir adelante. Se gana así:

1.♖h7+ ♔g8 2.♖he7 ♔h8! 3.♖bc7 ♔g8 4.♖a7

O 4.♖cd7, pues ambas ganan.

4...♔h8! 5.♖f7 ♕e8+ 6.♔f2 ♔g8 7.♖g7+ ♔f8! 8.♖h7 ♔g8 9.♖ag7+

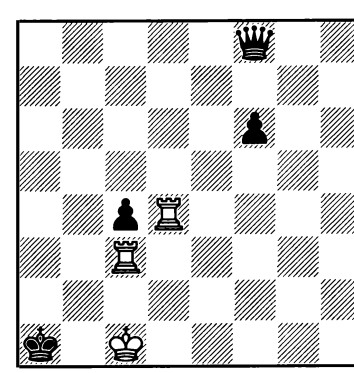
En caso que se hubiese jugado 4.♖cd7, entonces la jugada sería 9.♖dg7+.

9...♔f8 10.♖h8+ ♔xg7 11.♖xe8

Y ganan. Hay muchas variantes, pero todas tienen el mismo resultado. En este final se especula con el detalle fundamental de que la dama negra tiene escaso radio de acción, pues debe evitar que su rey reciba mate en la octava, y esto la inmoviliza si las blancas sincronizan bien la acción restrictiva de sus torres.

EL FINAL COMPUESTO

Seguiremos ejercitándonos, antes de entrar nuevamente en la partida viva, con la solución de algunos notables finales compuestos de Rinck. El primero es así:



No es éste un final muy difícil, pero sí ingenioso e instructivo. Suponemos que gran nú-

* El negro se ahorraría sufrimientos jugando 10...♖c8+.

mero de lectores hallarán la solución, ya que la precaria situación del monarca negro lo coloca en situación propensa al mate. Es verdad que las negras tienen, además de la dama, dos peones, pero que precisamente sólo pueden evitar que el negro halle el recurso de hacer tablas por jaque perpetuo.
El final se gana mediante:

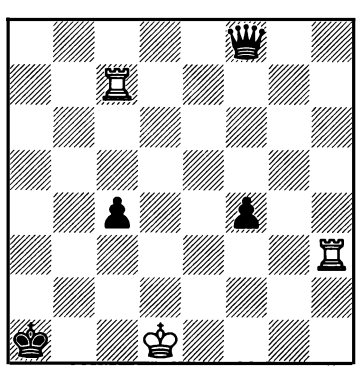
1.♖d8 ♕h6+!

No 1...♕xd8, a causa de 2.♖a3 mate.

2.♖d2 ♕h1+ 3.♖d1 ♕a8 4.♔d2+ ♔b2 5.♖c2+

Y luego se gana la dama mediante 6.♖b1+ y 7.♖a1+.
Como se ha observado, en este final se ha explotado la posición de mate del rey para obligar a la dama a colocarse en mala posición. Podrá objetarse que en la jugada 3, en lugar de jugar ...♕a8, pudo hacerse nuevamente 3..♕h6+, pero entonces sería mate mediante el simple expediente de 4.♔c2+ ♔a2 5.♖a1+ ♔xa1 6.♖a3 mate.

En el segundo final vemos luchar nuevamente a dos torres agresivas contra un monarca radiado en un extremo del tablero, mala posición que la ventaja de dos peones no basta a compensar y que por el contrario agrava, porque, al obstruir la acción agresiva de la propia dama, le restan la posibilidad de alcanzar un empate por jaque perpetuo.



Evidentemente, este final tiene reminiscencias con el anterior y debe ser fruto de un mismo esfuerzo de su creador. También se gana por medio de la hábil explotación de la mala situación del monarca, y las torres agresoras pueden estar dislocadas en su acción, a causa de que la dama no puede dar jaques con libertad. La primera jugada es simple, pero el resto ofrece dificultades tácticas. El secreto está en evitar que por medio de una red de jaques la dama negra mejore su posición.

1.♔c1 ♕a8!

Única para evitar la doble amenaza de mate de las dos torres.

2.♖b7 ♕a2 3.♖f3 c3 4.♖xc3 f3 5.♖cb3!

No se puede jugar 5.♖xf3 a causa de 5...♕b2+, y luego de 6.♖xb2 sería tablas por ahogado*.

5...f2 6.♖b1+ ♕xb1+ 7.♖xb1+ ♔a2 8.♔c2

Y gana.
La posición ofrece realmente pocas alternativas para las negras. Si en lugar de 2...♕a2, que parece mala porque encierra al propio rey, las negras quisieran alejarse con éste mediante 2...♔a2, se ganaría con un procedimiento parecido al anterior, o sea: 3.♖b2+ ♔a1 4.♖b1+ ♔a2 5.♖h2+ ♔a3 6.♖a1+, ganando la dama.

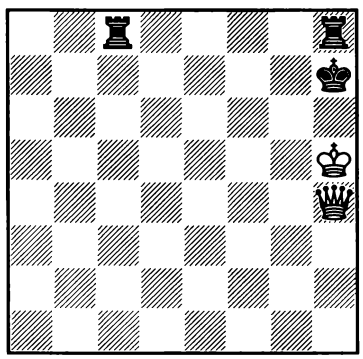
UN EJEMPLO FAVORABLE A LA DAMA

Veremos ahora, en cambio, un final en el que la dama gana por sí sola, por el hecho de que se logra forzar a las negras a colocar a su monarca y a sus dos torres en la primera línea (octava), lo que permite llegar a una situación, por medio de jaques, de ganancia de una de las torres.

---

* La jugada es aún peor de lo que parece; además del elegante procedimiento que da el autor para conseguir las tablas, las negras ganarían con 5...♕c4+ 6.♔d2 ♕d5+ 7.♔c2, (amenazando mate) 7...♕e4+ 8.♔c1 ♕c6+, ganando.

La posición es la que muestra el diagrama siguiente:



1.♕e7+ ♔g8+ 2.♔g5!

Primera jugada instructiva. No sería bueno 2.♔g6, porque luego de 2...♖c6+ y más tarde ...♖h6, el rey blanco no podría colaborar con la dama y las dos torres quedarían unidas. Ahora, en cambio, las negras deben jugar y no tienen buen movimiento con sus torres ni con el rey.

2...♖a8

O 2...♖b8 (ver nota al final de esta línea). La torre no puede salir de la primera línea porque no sería difícil hallar un sistema por medio de jaques para ganarla, pues la torre atrevida carece de sostén, situación muy peligrosa cuando, como en el caso presente, la dama tiene toda su pujante movilidad. Si, por ejemplo, 2...♖c1, se ganaría con 3.♕e8+ ♔g7 4.♕e5+ ♔g8 5.♕b8+ ♔h7 6.♕h2+ ♔g8 7.♕a2+ ♔g7 (o 7...♔f8 8.♕a3+) 8.♕b2+, ganando la torre.

3.♕e6+ ♔g7 4.♕f6+ ♔g8 5.♔g6 ♖h7!

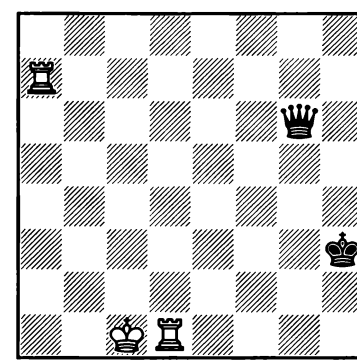
Única.

6.♕e6+ ♔f8 7.♕f5+ ♔g8 8.♕d5+

Ganando la torre. Si en la jugada 2° la torre hubiera ido a "b8", se ganaría mediante un oportuno jaque en "e5".

EJEMPLOS EXTRAORDINARIOS

Para aspirar a la victoria con sólo dos torres contra la dama o viceversa, el rey agredido debe estar en mala situación. En los otros casos, no existiendo otra pieza en el tablero, el empate es el desenlace más legítimo, ya que es difícil sustraerse al jaque perpetuo. Pero aun en los casos en que los reyes estén mal ubicados, el sistema para ganar es muy complejo.
Veremos en primer término la posición siguiente:



Este final, original del compositor Mouterde, logró el cuarto premio en el concurso de Barcelona del año 1916. Juegan las blancas y ganan, lo que parece difícil, pues las torres se hayan dislocadas. Analizando someramente la posición, pronto se observa que la única forma de tener perspectivas es obligar al negro, por medio de jaques, a efectuar movimientos con el rey, ya que una vez que las negras comiencen a dar jaques, el perpetuo será inevitable. Partimos así de la premisa de que es necesario dar jaque con una torre, y procediendo por eliminación vemos que nada se saca si jugamos 1.♖a1+, a causa de 1...♔g2, atacando la torre, que no puede retirarse dando jaque. Queda sólo el jaque en "a3", que obliga al rey negro a colocarse en "g2" o "h2", porque si ...♔g4, seguiría ♖g1+, o si ...♔h4, ♖h1+ y luego g1+, ganando la dama en ambos casos.

El final, cuya idea de solución tenemos, se resuelve de la siguiente manera:

1.♖a3+ ♔g2 2.♖d2+ ♔f1 3.♖a1

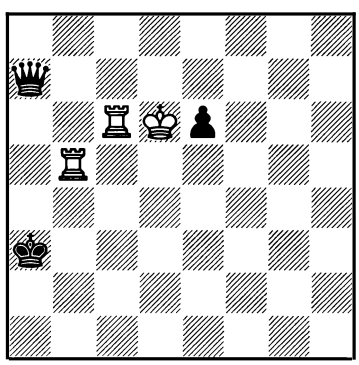
Con la amenaza de 4.♔b2 o 4.♔c2, que daría mate al desventurado rey negro, que ha debido colocarse en tan precaria situación.

3...♔e1 4.♖h2 ♕f6 5.♔c2+ ♕xa1 6.♖h1+

Ganando la dama.

LA DESVENTAJA DEL REY BLOQUEADO

El segundo ejemplo es de Prokop, y mereció una mención honorífica en el concurso de la revista "Schachmatny Listok" en el año 1929.



El secreto de la victoria radica en mantener bloqueado al rey en la columna "a" y esclavizar a la dama en esa misma columna mediante doble amenaza de mate. Por eso la primera jugada, típica en estas posiciones, es doblar las torres en la columna "b", de la misma manera que suelen doblarse en la séptima línea, ya que la fuerza real de la séptima línea se funda en que el rey adversario habitualmente está en la octava línea.

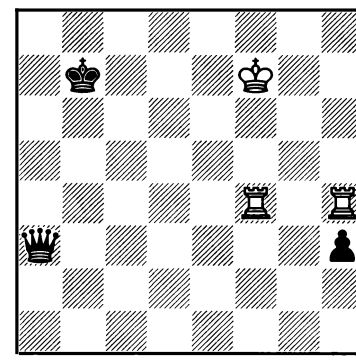
1.♖cb6 ♕a4 2.♔e5 ♔a2 3.♖b2+ ♔a3

No 3...♔a1 por 4.♖b1+ ♔a2 5.♖6b2+ ♔a3 6.♖a1+, ganando la dama.

4.♖b1 ♕a5+ 5.♔xe6

Y se gana la dama por medio de la variante antes mencionada, o se da mate en "a1".

El ejemplo tercero no es muy difícil, pero sí muy ingenioso. Muestra otro tipo de recurso para encerrar al rey enemigo. La posición es así:



Se trata de encerrar al rey mediante las torres y el rey blanco.

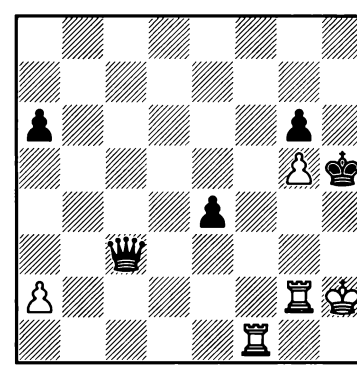
1.♖b4+ ♔c7 2.♔e7

Con la amenaza de ♖hc4++.

2...♔c6 3.♔e6! ♔c7 4.♖hc4+

Seguido de ♖b8 mate.

El cuarto final es de B. I. Gabor.



Es evidente que el rey negro se encuentra en una posición desagradable. Se halla encerrado y esto hace muy peligrosa la situación de ambas torres. Pero el procedimiento ganador no es claro y además el peón "e4" es muy

peligroso. Existen, por otra parte, posibilidades de empate por jaque perpetuo.
La solución es ésta:

1.♖f7

No sirve 1.♖h1 por 1...♕e3 2.♖g3 ♕f2+ 3.♔h3 e3 4.♖h2 ♕f1+, etcétera.

1...♕e5+ 2.♖g3 ♕b2+ 3.♔h3 ♕h8 4.♖c7!

Con esto se evita un jaque muy fuerte y se prepara una combinación muy fina que, como las anteriores, significará la ganancia de la dama.

4...♕g8 5.♖g4! e3 6.♖h7+ ♕xh7 7.♖h4+

Ganando la dama y la partida, ya que si 7...♔xg5 8.♖xh7 ♔f4 9.♔g2, etc.

LA FUERZA DE LA DAMA EN POSICIONES ABIERTAS

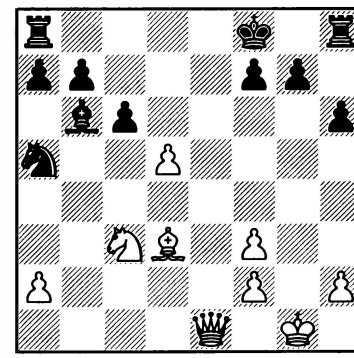
Ahora veremos una partida de Von Minckwitz y Steinitz, en la que el primero gana la dama por dos torres en una posición inmejorable, ya que las torres adversarias quedan desvinculadas. A pesar de esto no logra hacer valer la elasticidad de la dama y sólo consigue que en cierto momento Steinitz deba entregar una calidad para quedarse con torre y alfil contra la dama, lo que le permitió empatar en notable estilo.

Gambito Evans (C51)
Baden-Baden 1870
Blancas: J. Von Minckwitz
Negras: W. Steinitz

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.b4 ♗xb4 5.c3 ♗c5 6.d4 exd4 7.0-0 d6 8.cxd4 ♗b6 9.♘c3 ♘a5 10.♗g5 ♕d7 11.♗d3 h6 12.♗h4 ♘e7 13.♗xe7 ♕xe7 14.♖e1 c6 15.d5 ♗g4 16.e5 dxe5 17.♕d2

Con esta maniobra se prepara el cambio de la dama por dos torres.

17...♗xf3 18.♖xe5 ♕xe5 19.♖e1 ♕xe1+ 20.♕xe1+ ♔f8 21.gxf3



Se ha llegado al final de dama contra dos torres que nos interesa. La posición de la dama es típicamente dominante, ya que actúa con comodidad en una posición abierta, contra dos torres divorciadas en su acción. A pesar de esto no se ve cómo sacar provecho de la situación.

21...h5 22.♕e5 ♖h6

Para traer económicamente la torre a la tercera línea.

23.♘e4 cxd5 24.♘g5 ♔g8 25.♕xd5 ♖f8 26.h4 ♘c6 27.♗c4

La presión sobre el punto "f7" es muy fuerte y sólo la mala configuración de los peones blancos, unida al peón menos en el ala dama, puede permitir la resistencia.

27...♘d8 28.♕f5 a6 29.f4 ♗d4 30.♕e4 ♗f6 31.f5 b5 32.♗b3 ♗a1 33.♔g2 ♗c3 34.f4 b4 35.♔f3 ♖f6 36.♗d5 ♔h8 37.♕e7 ♔g8 38.♕d7

EL FRUTO DE LA VENTAJA

Ya en este momento las blancas, con 38.♘h7, habrían ganado la calidad.

38...♔h8 39.♘e4 ♖h6 40.♕e7 ♔g8 41.♕d7 ♖b6 42.♘d6 a5 43.♘xf7 ♘xf7

44.♗xf7+ ♖xf7 45.♕d8+ ♔h7 46.♕xb6 ♖xf5

La lucha de la dama contra las dos torres ha terminado. El blanco ha logrado ganar calidad y ahora compite la dama contra torre, alfil y peón. La gran ventaja de la dama bien ubicada no ha dado frutos claros, ya que ahora el final es muy difícil de ganar. Hemos visto cómo aun con las torres desvinculadas y luego de soportar una presión muy intensa, las negras lograron sostener la posición. La partida ya no nos interesa para la finalidad nuestra, pero mostraremos el final sin notas, para no dejarla truncada.

47.♔e4 g6 48.♕d6 a4 49.♕d7+ ♔h6 50.♕xa4 ♗d2 51.♔d3 ♗c3 52.♕e8 ♖a5 53.a4 ♖d5+ 54.♔c4 ♖f5 55.♔b3 ♖xf4 56.♕e3 g5 57.a5 ♖xh4 58.a6 ♗d4 59.♕e6+ ♔g7 60.♕e7+ ♔g6 61.♕e6+ ♔g7 62.♔xb4 ♖f4 63.♕d7+ ♔g6 64.♔b5 h4 65.a7 ♗xa7 66.♕xa7

Y tablas teóricas. Ha sido éste un ejemplo de lucha difícil, en el que la superioridad de la dama fue manifiesta, por tratarse de una posición abierta con las torres y piezas negras débilmente ubicadas. No obstante, la lucha terminó empatada, si bien no es fácil saber si no pudieron jugar mejor las blancas. Pero el ejemplo nos ha servido para demostrar de qué manera aumenta la fuerza de la dama en este tipo de combates si hay muchas líneas abiertas. Ya veremos cómo esto se limita bien en las torres, a medida que la posición se bloquea.

EJEMPLO MAGISTRAL DEL SIGLO XIX

Para matizar el tema publicaremos una partida jugada por el ex campeón mundial Guillermo Steinitz, que durante 27 años paseó su señorío y concepto superior del ajedrez, en una época en que los jugadores se debatían en un angustioso deseo de crear obras imperecederas por medio de partidas de combinación. El maestro bohemio, gestor verdadero de la escuela posicional, hizo que se estrellaran contra él todos los esfuerzos de los jugadores de imaginación. Con él triunfó la escuela moderna y el ajedrez dio su definitivo paso hacia el imperio de la técnica.

Y si valioso puede resultar todo un ejemplo, lo es en especial caso el que ahora insertamos, ya que se refiere a una partida entre los dos representantes de las dos escuelas que dividían al ajedrez en esa época.

Se trata de un cotejo realizado en Baden-Baden, el 22 de julio de 1870, entre Adolfo Anderssen, anterior campeón del mundo, y Guillermo Steinitz, que lo despojó de la magnífica situación que aquél ocupaba, luego de afirmar su derecho al título máximo con una serie de producciones que nunca se olvidarán. La partida fue así:

Gambito Evans (C51)
Baden-Baden 1870
Blancas: A. Anderssen
Negras: W. Steinitz

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.b4

El Gambito Evans fue el caballo de batalla de muchos grandes maestros del siglo pasado. Steinitz no fue quien en menos oportunidades lo practicó, pero en esta ocasión debe probar su ingenio para sortear los peligros que la aceptación del mismo significa a cambio del peón conquistado.

Y no logra hacerlo.

4...♗xb4 5.c3 ♗c5

La técnica moderna da como mejor la jugada 5...♗a5 , que demora el avance del peón "d", o por lo menos lo complica.

6.d4 exd4 7.0-0 d6 8.cxd4 ♗b6 9.d5 ♘ce7 10.e5

Anderssen buscaba por sobre todas las cosas evitar las luchas cerradas y llevarlas al terreno donde el "tiempo" tiene una importancia capital.

Es decir, el ataque directo por medio de piezas menores.

10...♘h6 11.♘c3 0-0 12.♗xh6 gxh6

Anderssen ha esperado, para cambiar el alfil por el caballo, a que el negro se enrocara. Sin duda su posición es preferible, ya que, a pesar de cederle a su adversario dos alfiles, le ha creado debilidades serias en el flanco de rey y se ha asegurado el dominio del cuadro "e4", que puede ser buena base para un caballo.

13.♘e4 dxe5 14.♘f6+ ♔h8 15.♘xe5 ♘g6 16.♘xg6+ hxg6

Steinitz se ha defendido de notable manera. Ha logrado rehacer la configuración de peones del ala rey y mantiene un peón de ventaja. La posición del enroque no es absolutamente cómoda aún, pero no puede afirmarse ni mucho menos que Anderssen mantenga la ventaja lograda en el planteo.

17.♘e4 ♔h7 18.♕d2

Cuando se carece de uno de los alfiles, la dama debe ocupar las diagonales que éste ha dejado sin vigilancia. En este caso esa pieza debe actuar, mientras exista el alfil blanco, por casillas negras.

18...f5 19.♘c3 ♕f6 20.♖fe1 ♗d7 21.d6!

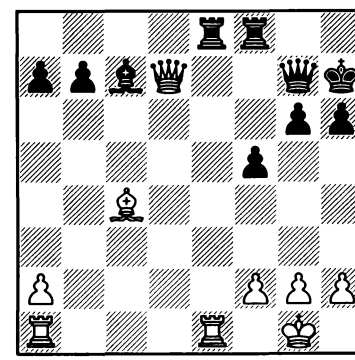
Excelente. Da acción poderosa al alfil, brinda al caballo el cuadro "d5" y crea el grave problema de la amenaza eventual de ♖e7+. Se trata de una jugada típica en este tipo de posiciones y buena, a costa de la entrega de un peón, aun cuando no existiera una amenaza tan directa como la que gravita en esta partida.

21...♖ae8 22.dxc7 ♗c6!

Steinitz ha jugado en correcta forma y sorteado gran parte de los serios problemas que afectaban su posición, pero la situación de la séptima línea será endeble apenas las blancas logren apoderarse de la misma.

23.♘d5 ♗xd5 24.♕xd5 ♗xc7 25.♕d7+ ♕g7

Y ahora se ha producido la posición que en realidad nos interesa para nuestro tema especial.



Las blancas tienen frente a sí la posibilidad de cambiar su dama por las dos torres y lo hacen, aun a costa de perder un nuevo peón, porque la fuerza de las dos torres se acentúa cuando la séptima línea es fácilmente dominable y el rey adversario carece de buenos lugares para refugiarse, aun en una posición abierta como la presente, en que la dama suele ser muy fuerte por su enorme agilidad.

26.♖xe8 ♗xh2+ 27.♔h1

No sería bueno tomar el alfil, porque las negras más tarde ganarían la torre blanca de "f8" 27.♔xh2 ♕xd7 28.♖xf8 se gana la torre con la jugada 28...♕d6+.

27...♕xd7 28.♖xf8 ♗e5

La jugada aparente de 28...♕d4 sería contestada con 29.♖e1, con la amenaza de ♖e7+.

29.♖b1 ♕d4

Necesaria por la amenaza de ♖f7+, que antes no podía efectuarse porque se llegaría a un final de alfiles, perdido para las blancas, pues tienen dos peones menos.

30.♖xb7+ ♗g7 31.♖ff7 ♕d1+

Las negras están perdidas. La presión en la séptima línea es decisiva y de nada serviría jugar 31...♕xc4, para cambiar los alfiles, por cuanto luego de 32.♖xg7+ y más tarde ♖gc7, atacando la dama y amenazando mate, no habría resistencia posible.

32.♔h2 ♕h5+ 33.♔g1 ♕d1+ 34.♗f1 h5

Ahora no queda más remedio que entregar el alfil para salvar al rey de la posición de mate.

35.♖xg7+ ♔h6 36.♖xa7 f4 37.♖g8

Y las negras abandonaron.
Hemos visto una partida simple, en la cual la lucha entre dama y dos torres ha ofrecido escasas alternativas por la abrumadora superioridad de las dos torres cuando dominan la séptima línea y logran, merced a esto, tener al rey adversario a su merced. Veremos luego alguna posición de partida donde el duelo es más tenaz y donde las dos torres mal ubicadas ofrecen, a pesar de esto, una resistencia insospechada.

IV.- SÓLO LOS ERRORES ALECCIONAN DE VERDAD

No son siempre muy típicos los ejemplos de partidas en los cuales la lucha de la dama contra dos torres ofrezca características de valor instructivo. A menudo errores de uno u otro jugador alteran el resultado del combate y se hace difícil ofrecerlos como ejemplo. Pero como el ajedrez es lucha, experiencia viva, donde el error acecha a cada instante y es así la fuerza emocionante de la partida, no es prudente tampoco eludir la muestra de cotejos complicados, donde gazapos de uno u otro adversario hayan alterado el curso normal del juego.
Generalmente nada alecciona tanto en la vida como los errores, cuando son advertidos. De ellos sale la meditación y se recogen experiencias saludables. Los jugadores calificados suelen afirmar que una derrota es más aleccionadora que diez victorias. Cuando se triunfa, el resultado satisface y encandila. El hombre se llena de optimismo y hasta suele dar menos importancia a los errores cometidos. No es difícil que llegue a creer que si ha jugado mal, lo ha hecho por saber que iba a ganar de cualquier manera. Se supervalora y por vanidad desprecia un poco al vencido. Pero cuando la realidad le advierte que él también es susceptible de error, comienza a escarbar la partida, en primer término para saber cómo debió jugar para vencer, y de esta manera poder afirmar a voz en cuello, cada vez que habla del tema, que su adversario tuvo una suerte inmensa y que sólo merced a esto le ganó, y en segundo término, que es lo más útil y único ponderable, para evitar volver a incurrir en ese tipo de equivocaciones.
De la misma manera que a menudo nadie atiende los consejos del médico hasta que una enfermedad le advierte lo imprudente de su actitud, en ajedrez sólo se adquiere prudencia cuando se es batido de neta manera. Es la realidad del fracaso, que es más aleccionadora que multitud de consejos.

LA FUERZA DE LA DAMA

Entre las muchas partidas jugadas en nuestro medio en las que se libró un combate de dos torres contra la dama, favorable a esta última, pero no precisamente por la mayor acción de la dama, sino por algún desacierto de quien conducía las torres, se encuentra el cotejo del torneo internacional del Círculo de Ajedrez, de 1941, entre el maestro Czerniak y Puiggros, lucha más interesante que técnicamente irreprochable. La partida fue así:

Gambito de Dama (D60)
Buenos Aires, 1941
Blancas: M.Czerniak
Negras: Puiggros

1.c4 e6 2.d4 d5 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 ♗e7 5.♗g5 ♘bd7 6.e3 0-0 7.♗d3 dxc4 8.♗xc4 c5 9.0-0 a6 10.a4 b6 11.♕e2 ♗b7 12.♖fd1 ♘d5

Hasta ahora la partida se desarrolla dentro de algunas corrientes típicas de la Ortodoxa. El

principal problema que entraña para las negras esta variante es la dificultad de hallar una buena casilla para su dama, un tanto presionada en "d8". El puesto ideal es el cuadro "e7" que ocupa el alfil. Tampoco se puede jugar 12...♘e4, porque el alfil de "b7" quedaría sobrecargado en el sostén del caballo y del peón "a6". Esto crea algún problema que Puiggros trata de resolver con este movimiento, que tiene el inconveniente de aislar sin compensaciones un peón y, lo que es más serio, debilitar el cuadro "f5".

13.♗xd5 exd5 14.♗xe7 ♕xe7 15.dxc5 ♕xc5 16.♖d4 ♖fe8 17.♖ad1

El peón aislado no es siempre un mal definitivo y a menudo ni siquiera es prácticamente una desventaja. Abundan las posiciones en las que, en cambio, surgen muchas perspectivas de esa situación, pero puede afirmarse que es decididamente una falta irremediable cuando se carece del alfil que actúa en casillas de distinto color del peón aislado. En este caso la ausencia del alfil rey negro es una seria contrariedad para los planes de este jugador.

17...♘f6 18.g4

AUDACIA INNECESARIA

Maniobra típica del estilo agresivo de Czerniak. Sin creer que esto sea un error, puede afirmarse que desentona con el espíritu de la partida, ya que la ventaja posicional blanca permite intentar vencer sin apelar a este tipo espectacular de maniobra que puede debilitar el enroque y ser fuente de eventuales "contrachances". Quizá fuera más sólido primero dar el cuadro "d4" al caballo de "f3" mediante 18.♖f4, seguido de ♘d4, con una presión sostenida y sin crear desarticulación alguna en la conformación de peones.

18...♕c8 19.♘h4 h6 20.♘f5 ♕d7 21.♕f3 ♕e6 22.h4 ♖ad8 23.♘e2 ♗c8 24.♖f4

Evidentemente las blancas mantienen la iniciativa, pero lo han hecho a costa de alguna debilidad en su esqueleto de peones, lo que no es habitualmente censurable, ya que a menudo es el verdadero camino de la victoria, y no suele ganar quien nada arriesga, pero que en la posición típica de esta partida era innecesario. Mas, hecha esta consideración de orden general, es forzoso convenir que la posición de las negras ofrece las mismas fallas técnicas del comienzo, las que subsistirán mientras no logren hacer desaparecer el propio peón de "d5".

24...♘d7

Ante la desagradable situación que nace de la existencia del peón "d5", Puiggros hábilmente opta por entregarlo y cambiar sus dos torres por la dama adversaria. La fuerza de los acontecimientos le lleva a buscar ese cambio habitualmente poco agradable, pero lo hace, además, porque la posición de los peones del ala rey blanca ofrece debilidades que acentuarán la fuerza agresiva de la dama negra.

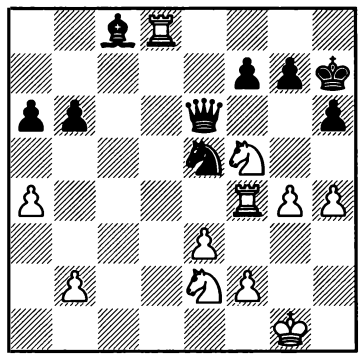
25.♕xd5

UN MAL NEGOCIO

Es probable que en este caso más valiera despreciar el peón, ya que éste es la verdadera fuente de sinsabores de las negras. Quizá jugar 25.♘ed4, seguido, si 25...♘e5, de 26.♕g3 mantuviera de más persistente manera la ventaja posicional del blanco, que radica precisamente en la acción negativa del peón "d5" negro. La partida es así también ejemplo para el tema del Capítulo IV del tomo III.

25...♘e5 26.♕xd8 ♖xd8 27.♖xd8+ ♔h7

Y se ha llegado al ejemplo de nuestro tema. Las blancas tienen dos torres y un peón por la dama y además una buena posición de ataque. En cambio, tienen malos peones y, de no concretarse la ventaja posicional, difícil resultará hacer valer las dos torres, pues la situación del rey blanco tampoco ofrece muchas garantías contra un eventual empate por jaque perpetuo.



28.♘ed4 ♕c4 29.♘d6 ♕c1+ 30.♔g2 ♕c7 31.♖xc8 ♕xd6

Las negras han salvado otro escollo y desde este momento se hace difícil para el blanco afirmar que la partida está ganada. Se ha cambiado el mal alfil, base de sus últimas contrariedades, por un buen caballo, y la posición del monarca blanco abunda en recursos de jaques continuos.

32.h5 ♕d7 33.♖b8 ♘xg4 34.♖xb6 ♘f6

Esta parte de la partida fue jugada casi al "ping-pong", por falta de tiempo de ambos adversarios, y es probable que no sean los movimientos efectuados los más fuertes. Pero puede afirmarse que las torres, así dislocadas, no ofrecen ventaja sobre la dama y que, por otra parte, la situación del rey blanco, excesivamente "ventilado", como derivado de la atrevida pero innecesaria maniobra basada en 13.g4, es generosa en posibilidades para la dama, que en las posiciones abiertas y con peones débiles es habitualmente más fuerte que las dos torres.

35.♖xa6 ♕d5+ 36.f3 ♕g5+ 37.♔f1

EXCESO DE AMBICIÓN

Las blancas no se resignan a buscar el empate y tratan de rehuirlo, porque no se conforman con empatar una partida que les fue favorable. Estado psicológico que es la base de gran número de contrastes. No han podido ensamblar la acción de las torres y esto es un peligro permanente en una posición tan abierta como la presente. Era mejor jugar 37.♔f2, para sostener el peón de "e3".

37...♘xh5 38.♖xf7 ♕xe3 39.♖d6

Es evidente que la posición de las negras es ya superior. Todas las piezas blancas están dislocadas y el rey carece de prudentes recursos para oponerse a los jaques de la dama, que domina gran número de casillas.

39...♕c1+ 40.♔f2 ♕d2+!

No 40...♕xb2+ a causa de 41.♘e2, que brindaría al monarca blanco buena defensa.

41.♔g1 ♕e1+ 42.♔g2 ♕g3+ 43.♔f1 ♕xd6

Y las blancas abandonaron ante la desventaja material. Como era previsible, las torres no podían sostenerse sin apoyarse entre sí, situación fundamental para luchar contra la dama. La partida, con algunas fallas técnicas, es instructiva quizá por esa misma causa.

UN MODELO RECIENTE

Pondremos punto final al estudio de las posibilidades tácticas que brinda la acción de las dos torres contra la dama. Sabemos ya, a través de finales compuestos y de partidas vivas, cosas importantes, pues hemos visto ganar alternativamente a la dama o a las torres, si bien hemos apreciado que estas últimas son habitualmente más penetrantes en su acción. Veremos ahora una partida jugada en el torneo internacional del Círculo de Ajedrez, entre el maestro lituano Luckis y el holandés De Ronde. En ella se observa un duelo técnico entre esas dos piezas. Quizá no pueda mostrarse en todos sus momentos como un duelo de precisión, pero sí de la fuerza de dos torres y del dominio estratégico que las mismas tienen en todas aquellas posiciones en que la abundancia de peones dificulta la acción de la dama.

Apertura de Los Cuatro Caballos (C50)
Blancas: Luckis
Negras: De Ronde

1.e4 ♘f6 2.♘c3 e5 3.♘f3 ♘c6 4.♗c4 ♗c5 5.d3 d6 6.♗g5 h6 7.♗xf6 ♕xf6 8.♘d5 ♕d8

La variante escogida por las blancas, a pesar de estar en algunos textos de aperturas, no es absolutamente aconsejable. No puede ser técnicamente bueno ceder de esta manera las casillas negras del tablero. Por principio debe repudiarse toda maniobra de planteo donde se cambie el alfil que actúa por casillas del mismo color de los peones centrales más avanzados.

9.c3 ♘e7 10.♘e3 0-0 11.0-0 ♘g6 12.d4 exd4

Las negras no han jugado con verdadero concepto del plan. Cuando se dispone de un punto fuerte (en este caso el cuadro "f4") no se debe cambiar primero el peón central de "e5", necesario punto del sostén del caballo, porque es preciso, para que la debilidad no se diluya, evitar que el adversario pueda nunca avanzar el peón central y también evitar la posible jugada f4. Además efectúan este movimiento para cambiar más tarde el buen alfil dama por el caballo adversario. Era mejor conservar el alfil, y haber jugado antes ...c6.

13.cxd4 ♗b6 14.♘d5 ♗g4 15.♘xb6 axb6 16.h3 ♗xf3 17.♕xf3 ♖a5

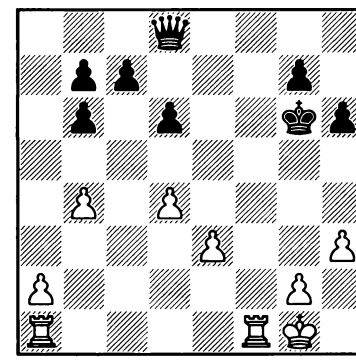
Aun ahora nos parece mejor continuar con la idea medular del tema, jugando primero 17...♕g5, para seguir con ...♕f4, o con ...♘f4, explotando el punto débil de las blancas.

18.♕e3 ♖e8 19.b4 ♖f5

LA FUERZA DE LA COLUMNA ABIERTA

Para evitar f4. Pero se cambian las dos torres por la dama, lo que suele ser peligroso en posiciones donde hay cadena de peones y puede abrirse una columna central, ya que las torres suelen filtrarse por ella a la séptima u octava línea, donde habitualmente hace crisis el combate, por ser zonas de protección habituales para el monarca.

20.exf5 ♖xe3 21.♗xf7+ ♔xf7 22.fxg6+ ♔xg6 23.fxe3



Hemos llegado a una posición típica de lucha entre dos torres y la dama. La única columna abierta es la "f", que dominarán las torres. Veremos de qué manera se maniobra para imponer la ventaja, que se hace habitualmente decisiva si las torres penetran en la séptima línea.

23...♕e7 24.♖f3 d5 25.♖af1 b5 26.a3 c6

La posición de las negras es muy delicada a pesar de que en apariencia ningún riesgo las acecha. La fuerza de la presión blanca estriba en la posibilidad de ubicar una torre en "e5" para dominar de esta suerte ambas columnas ("f" y "e"), por donde necesariamente puede tejerse una maniobra que permitirá dominar la séptima línea.

27.♖g3+ ♔h7 28.♖f5 g6

¡Triste obligación! Con esta jugada se posterga el dominio de la séptima línea, inevitable si el peón quedara en "g7", después de una maniobra basada en ♖e5, ♖f3, ♖f8 y ♖fe8. Es necesario para evitar esto que el rey custodie

la casilla "f8" para impedir la entrada de la torre, ya que la dama será desplazada. Pero esto crea una nueva y grave debilidad en los peones del enroque negro.

29.♖e5 ♕d7 30.h4 ♔g7 31.h5 g5

LA DAMA DISMINUYE SU VALOR COMO PIEZA DEFENSIVA

El ajedrecista lituano ha jugado con exacta comprensión el problema táctico en debate. El monarca negro ha quedado sin sostén y ahora existe un nuevo punto de apoyo para sus torres: la casilla "g6", donde puede dar un jaque muy fuerte para doblar más tarde las torres en la sexta línea. Nueva amenaza que debe tratar de contener De Ronde con la dama y el rey; tarea superior a las posibilidades de ambas piezas y que reduce a la dama a un papel meramente defensivo. Y la verdadera fuerza de esta pieza está en sus recursos ofensivos y su gran movilidad, ahora reducida al mínimo por la gravedad de las amenazas.

32.♖f3 ♕d6 33.♔f2 ♕d7 34.♖ef5

Las blancas, que aún no tienen el plan ganador, tratan de llegar a la jugada 40, pues sin duda disponían de poco tiempo. Ésta es una pérdida de tiempo, ya que era mejor adoptar inmediatamente el plan basado en 34.♖ff5, seguido de g4, que es el eje de la victoria.

34...♕e7 35.♔e2 ♕e6 36.♔f2 ♕e7 37.g4 ♕e6 38.♖f8

La torre se ha filtrado en la octava línea, pero la maniobra es prematura. Se debió primero ubicar el rey en "h3".

38...♕e7 39.♖8f5

Sigue Luckis jugando sin plan, a la espera de llegar a la jugada 40ª para suspender la partida y encontrar más tarde, en análisis caseros, la maniobra exacta para triunfar.
Pero el final es ya fácil y sin esperanzas para el negro.

39...♕e6 40.♔e2

Mejor 40.♔g3 y ♔h3.

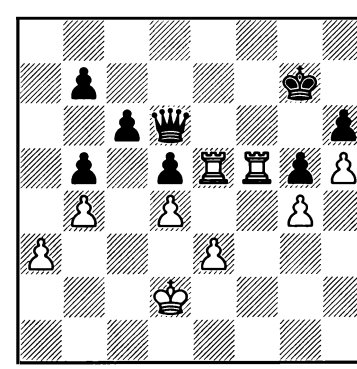
40...♕e7 41.♖e5

EN LA BUENA SENDA

Otra vez por la buena senda. Luckis trata de llegar a la posición que pudo producirse en la jugada 34ª, ya que es ésta la verdadera manera de ganar. Sacar la dama de las columnas "e" y "f", reducirla a la columna "d", mejorar la situación del rey blanco, para evitar eventuales jaques perpetuos, y entrar luego con las torres en séptima.

41...♕d7 42.♖ff5 ♕d6 43.♔d2

Las blancas han hallado el sistema de ubicar las torres, pero aún no han acertado con la exacta maniobra del rey, que es situarse en "h3" o "g3" para sostener el peón de "g4" antes de realizar la maniobra agresiva de las torres, que ahora forman una pared contra eventuales incursiones de la desesperada dama negra.



43...♕d7 44.♔d3 ♕d6 45.♖e8

Por fin las blancas se lanzan a la ofensiva. Ahora con el rey en relativa seguridad, es decir, sin los riesgos de que la dama entre con jaque, se apoderan de la octava línea, como camino indispensable para entrar más tarde en la séptima línea.

45...♕d7 46.♖b8 ♕e7

Hay que evitar ♖ff8.

47.♖e5 ♕f7 48.♔e2

Para evitar un eventual empate por jaque perpetuo, recurso típico de la dama en estas posiciones.

48...♕d7 49.♔f3 ♕f7+ 50.♔g3 ♕d7 51.♖ee8 ♕c7+ 52.♔g2

No 52.♔h3 por 52...♕f7, con la amenaza de ...♕f1+.

52...♕f7 53.♖bd8 ♔h7

No se puede jugar 53...♕c7 por 54.♖g8+, seguido, si 54...♔h7, de 55.♖h8+ ♔g7 56.♖dg8+ ganando la dama con jaque en "h7" (después de 56...♔f7), o dando mate en pocas jugadas (después de 56...♔f6).

54.♖e5

Las negras abandonaron.
Ha quedado construida la posición ganadora que se logra doblando las torres en la columna rey en momentos en que el adversario no pueda ubicar su rey en "f7" para tomar con el rey y la dama los cuadros "e7" y "d7". El final es muy instructivo, porque encuadra típicamente en el tema que estamos considerando. Las mismas indecisiones que se observan en la ejecución del plan son aleccionadoras, ya que se pone en evidencia de qué manera la situación agresiva de las torres limita el radio de acción de la dama, y con cuánto cuidado debe actuarse para evitar eventuales filtraciones de esta última pieza.

UNA PARTIDA SENSACIONAL

Se jugó en el torneo de Hastings de 1930–31, entre el extraordinario maestro hindú Sultan Khan y el ex campeón mundial José Raúl Capablanca. Ella significó una ruidosa victoria para el primero, y muestra la enorme fuerza de las dos torres en el dominio de una columna abierta, y no puede faltar en todo estudio sobre tema tan interesante.

Defensa India de Dama (E12)
Hastings, 1930
Blancas: Sultan Khan
Negras: J. R. Capablanca

1.♘f3 ♘f6 2.d4 b6 3.c4 ♗b7 4.♘c3 e6 5.a3 d5 6.cxd5 exd5

No es posible aplaudir técnicamente el sistema estratégico del planteo adoptado por Capablanca. Cuando se efectúa el "fianchetto" debe tenerse la seguridad de que la diagonal que abandona el alfil no quedará sin sostén. Ya comentamos el tema de los planes antagónicos y establecimos que uno de los más típicos es el que nace de la jugada ...b6 y la desaparición del peón "e6", por la debilidad que se produce en la casilla "f5". Por eso que una vez efectuado el movimiento ...d5, que nos parece inferior al sistema ...d6, seguido de ...♘bd7 y ...e5, debió considerarse, una vez realizado el exacto cambio de peones que ensayó Sultan Khan, seguir con 6...♘xd5, para mantener el peón en "e6" y evitar que la diagonal h3-c8 quede debilitada.

7.♗g5 ♗e7 8.e3 0-0 9.♗d3 ♘e4 10.♗f4 ♘d7 11.♕c2

Ante el problema básico que afecta su posición, la debilidad del cuadro "f5", Capablanca opta por mantener el caballo en "e4" para oponer una sólida barrera a la eventual acción del alfil. Por otra parte, resuelve el mal orgánico de su posición ocupando la casilla afectada con un peón, de manera que la torre colabore en la acción sobre ese punto.

11...f5 12.♘b5 ♗d6 13.♘xd6 cxd6 14.h4 ♖c8 15.♕b3

La posición es muy instructiva. Capablanca, por imperio de la debilidad inicial de su posición, ha debido construir una conformación de peones débil para un final, si bien sólida como

bloqueo del centro. Además hay dos poderosos alfiles blancos que bien compensan la acción punzante del caballo negro en la casilla "e4".

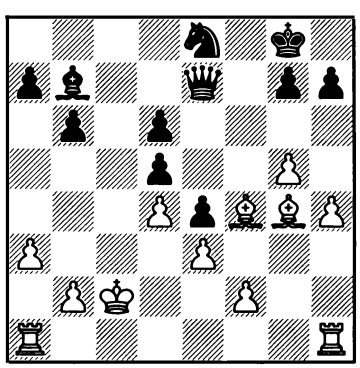
15...♕e7 16.♘d2 ♘df6 17.♘xe4 fxe4 18.♗e2 ♖c6 19.g4 ♖fc8 20.g5 ♘e8

Capablanca no sospechó sin duda que este caballo volvería a moverse 43 jugadas más tarde, por imperio de la presión que ejerce el alfil de "f4" y la urgencia de evitar que una torre blanca entre en el cuadro "c7".

21.♗g4 ♖c1+ 22.♔d2 ♖8c2+ 23.♕xc2 ♖xc2+ 24.♔xc2

LA LUCHA TÍPICA DE DOS TORRES Y LA DAMA

Inesperadamente la partida ha sufrido un vuelco estratégico. Se ha cambiado la dama blanca por las dos torres y ahora se produce una compleja lucha totalmente acorde con nuestro tema. La partida nos interesa más aún por ser Capablanca quien nada podrá hacer con la dama contra las todavía inactivas torres blancas, pero que dispondrán de la poderosa columna "c".



24...♕c7+ 25.♔d2 ♕c4 26.♗e2

Con esta jugada, más que atacar la dama, lo que se busca es quitarle al alfil negro la posibilidad de ir a "a6". Asimismo se fiscaliza el cuadro "d3", punto de coincidencia de una eventual acción negra.

26...♕b3 27.♖ab1 ♔f7 28.♖hc1 ♔e7 29.♖c3 ♕a4

No servía 29...♕a2 por 30.♔c1, seguido de ♗d1 y ♗b3, ganando la atrevida dama negra.

30.b4 ♕d7 31.♖bc1 a6 32.♖g1 ♕a4 33.♖gc1 ♕d7 34.h5 ♔d8

El rey pasa a fiscalizar junto con el caballo el cuadro "c7" para que la dama adquiera su movilidad perdida.

35.♖1c2 ♕h3 36.♔c1 ♕h4 37.♔b2 ♕h3

Es evidente que no puede jugarse 37...♕xf2 a causa de 38.♗xa6. Pero la verdad es también que Sultan Khan no tiene un plan claro, ya que mientras no logre penetrar con sus torres en las líneas avanzadas enemigas ("c6", "c7" o "c8"), no se podrá imponer la fuerza de las mismas.

38.♖c1 ♕h4 39.♖3c2 ♕h3 40.a4 ♕h4 41.♔a3 ♕h3 42.♗g3 ♕f5 43.♗h4

Para provocar el bloqueo de peones en el ala rey y consolidar los mismos, evitando así que la rotura del conjunto pueda agrandar la eficiencia de la dama.

43...g6 44.h6 ♕d7 45.b5 a5 46.♗g3 ♕f5 47.♗f4 ♕h3 48.♔b2 ♕g2 49.♔b1 ♕h3

Tampoco es posible ahora capturar el peón, por cuanto después de 49...♕xf2 50.♗g4 ♕h4 51.♖g1 y ♖h2 la dama quedará copada.

50.♔a1 ♕g2 51.♔b2 ♕h3 52.♖g1 ♗c8

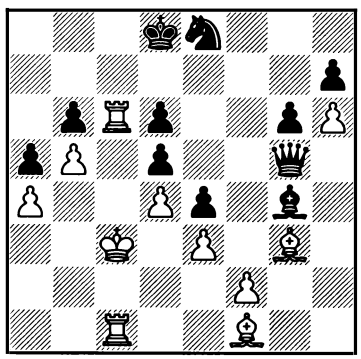
¡CINCUENTA JUGADAS INACTIVO!

Hace 50 jugadas que el alfil estaba inmóvil en "b7". Ahora necesita evitar ♗g4, pero debe ceder la casilla "c6". Luego de una serie de maniobras un tanto confusas, por fin Sultan Khan halla el camino de la victoria. La dama, entretanto, ha debido ser mera espectadora de los planes infructuosos de las torres.

53.♖c6 ♕h4 54.♖gc1 ♗g4 55.♗f1 ♕h5

Tampoco ahora puede capturarse el peón "f", ya que luego de 55...♕xf2+ 56.♖6c2 ♕h4 57.♖h2 se ganaría la dama.

56.♖e1 ♕h1 57.♖ec1 ♕h5 58.♔c3 ♕h4 59.♗g3 ♕xg5



La dama ha logrado ganar uno de los peones tan tenazmente perseguidos, pero nada puede hacerse contra las torres una vez que penetren en la octava o séptima línea.
Por otra parte, el peón "b" ha de decidir la lucha. Se observa claramente la escasa acción de la dama en las posiciones donde la abundancia de peones propios y adversarios le traba la movilidad.

60.♔d2 ♕f5 61.♖xb6 ♔e7 62.♖b7+ ♔e6 63.b6 ♘f6 64.♗b5 ♕f3 65.♖b8

Las negras abandonaron ante la fuerte amenaza que significa el peón "b" tan avanzado.

V.- A MANERA DE ADVERTENCIA

La experiencia nos ha enseñado, a través de la serie de casos que venimos considerando en estas páginas, que es preciso marchar con desconfianza en el terreno de los postulados; que la famosa relatividad de los principios impera en ajedrez, y que las verdades más recónditas ofrecen tal número de excepciones, que no es prudente hacer afirmaciones categóricas.

Cada posición es un problema distinto y hay sutiles detalles que alteran todos los principios. Pero también es cierto que en líneas generales es posible establecer principios técnicos de muy rara alteración. Un peón puede valer más que una dama, pero esto no autoriza a afirmar, ni mucho menos, que esas piezas tienen algún paralelo de eficiencia. Por una situación en la que un peón puede valer de esta manera, existen miles en las que la dama mantiene su valor. Lo mismo pasa en la lucha de la torre contra una pieza menor. Es verdad que en estos casos suelen abundar los ejemplos en que la pieza menor centralizada y sostenida combata sin desventaja frente a la torre, pero generalmente esto sólo dura mientras la lucha no se simplifica y en la mayoría de las posiciones es sólo un detalle transitorio que a lo sumo obliga a jugar con cautela.

CONCLUSIONES TÉCNICAS

En el caso que hasta ahora nos ocupó, la lucha de dos torres contra la dama, o viceversa, el problema es más difícil, ya que se trata de fuerzas casi equivalentes. Pero a través de los ejemplos que hemos estudiado y de muchos otros que nos resistimos a publicar para dar cabida a nuevos temas técnicos, hemos logrado llegar a conclusiones interesantes. Veamos:

1ª Las dos torres pueden cambiarse sin temor por la dama en la mayoría de las posiciones, pues no son en ningún caso inferiores en eficiencia.
2ª En la mayoría de las posiciones las dos torres son más peligrosas en su acción agresiva.
3ª Las dos torres superan ampliamente a la dama en las posiciones con cadenas de peones sólidas en las que hay una o dos columnas abiertas.
4ª Si las torres logran apoderarse de la séptima línea, la ventaja suele ser decisiva.
5ª Cuando ambos reyes están en seguridad absoluta, las dos torres son igualmente más fuertes, ya que pueden atacar un punto y apoderarse de él, por cuanto se apoyan mutuamente.

6ª Si se tiene un peón de ventaja ambas torres pueden con su solo esfuerzo coronarlo contra la mejor defensa de la dama.
7ª La dama vale más que ambas torres en las posiciones con conformaciones de peones débiles.
8ª Es ella muy poderosa cuando la posición es muy abierta y ambas torres no se apoyan entre sí.
9ª La dama posee recursos inagotables de jaque perpetuo cuando los reyes no tienen buenos peones que los resguarden y hay pocos elementos en el tablero.
10ª La dama es muy fuerte como pieza agresiva y reduce su eficiencia cuando debe defender peones. Pero es más fuerte que las torres si logra meterse tras los peones enemigos.
De todo esto y mucho más que podría decirse se desprende que la dama es más eficaz que las torres en las posiciones abiertas con abundantes brechas, e inferior cuando la única columna abierta la domina el adversario.

CAPÍTULO X

LOS CAMBIOS DE DAMAS

Múltiples son los problemas que el ajedrez ofrece. Los hemos puntualizado a través de permanente hurgar en el laberinto real y supuesto de la técnica del juego. Pero estamos muy lejos de haber acaparado todos los problemas importantes. A menudo, una pregunta, una consulta, pone sobre el tapete un nuevo tema importante.

Uno de esos casos se produjo con motivo de la polémica suscitada en un torneo mayor alrededor de una partida en la que un cambio de damas significó el desequilibrio de la lucha, hasta ese momento perfecta.

El cambio de las piezas no es siempre el canje de valores exactamente iguales, ya que las piezas cambian de valor de acuerdo con la posición que todas en general ocupan en el tablero. Y si esto sucede con las piezas menores, en el caso de las damas en problema suele magnificarse, como lo ha probado el doctor Alekhine en los comentarios con que da jerarquía a una de las partidas (la novena) por él jugadas en el "match" que por el título máximo disputó con Bogoljubow. Establece el Dr. Alekhine, en la versión castellana de su último libro, de qué manera los maestros más fuertes suelen engañarse cuando se ven frente a la posibilidad de un cambio de damas en el medio juego, lo que suele ser el comienzo de sus dificultades futuras.

La partida que damos a continuación, con notas del campeón mundial, es clara al respecto y destaca, con la admirable precisión de sus comentarios, la importancia de este detalle estratégico.

Defensa Benoni (A44)
Alemania, 1934
Blancas: E. Bogoljubow
Negras: A. Alekhine

1.d4 c5

Considero que la elección de esta jugada (a raíz de mi éxito en la actual partida se convirtió en moda durante algún tiempo) constituye uno de mis pecados ajedrecísticos. Porque si un campeón, por el hecho de ser humano, no puede evitar siempre el empleo de jugadas inferiores en la apertura, debe por lo menos no realizar aquellas que él mismo conceptúa poco convenientes.

2.d5 e5 3.e4 d6 4.f4

Esta respuesta, decididamente prematura, sólo puede explicarse por la circunstancia de que Bogoljubow, habiendo desperdiciado otra oportunidad para ganar la partida anterior, estaba ansioso por hacer una demostración que le rehabilitara. Una línea natural y buena era 4.♘c3, y si 4...a6, continuar con 5.a4, seguido por ♘f3-d2-c4, etcétera, lo que aseguraría a las blancas una larga iniciativa.

4...exf4 5.♗xf4 ♕h4+

No valía la pena desperdiciar un tiempo de desarrollo para provocar la jugada debilitante g3. La sencilla continuación 5...♘e7, seguida por ...♘g6, etc., habría conservado el control de "e5" con buena partida.

6.g3

El sacrificio de un peón, 6.♗g3, no sería correcto debido a 6...♕xe4+ 7.♗e2 ♗f5, etc.

6...♕e7 7.♘c3?

Era esencial jugar 7.♘f3!, para impedir la próxima jugada de las negras. La continuación 7...♕xe4+ 8.♔f2, etc., sería demasiado peligrosa, y el negro habría preferido 7...♗g4 8.♘c3 a6, seguido de ...♘bd7, etc., con probabilidades más o menos parejas.

7...g5!

La fuerte posición de su alfil rey en la diagonal larga asegura a las negras una partida cómoda y agradable.

8.♗e3 ♘d7 9.♘f3 h6 10.♕d2

En cambio, 10.♘b5 ♔d8!, etc., no tendría objeto.

10...♘gf6 11.0-0-0 ♘g4 12.♗e2

12.♗h3 (aconsejada por Bogoljubow) 12...♘xe3 13.♕xe3 ♗g7, etcétera, tampoco habría aliviado las dificultades de las blancas.

12...♗g7 13.♖hf1 ♘xe3

Era sin duda tentador agregar la ventaja de los dos alfiles a la ya obtenida. Pero como el caballo estaba bien colocado en "g4" y el alfil dama blanco era inofensivo por el momento, 13...a6 habría sido más consecuente.

14.♕xe3 a6 15.♘g1 b5 16.♖de1 ♗b7 17.♘d1

Este caballo debe ser llevado a "f5", único punto fuerte de la posición blanca.

17...0-0-0 18.♗g4

Como el alfil tiene pocas perspectivas, su cambio por el peligroso caballo negro no puede ser criticado.

18...♔b8 19.♗xd7 ♖xd7 20.♕d2

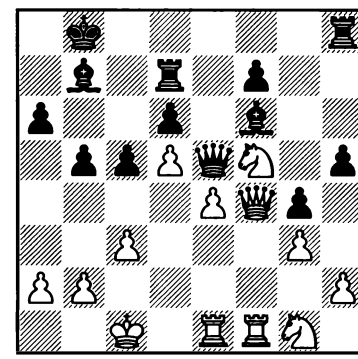
Consecuencia natural de la maniobra iniciada en su jugada 17ª.

20...g4!

Inmovilizando al caballo rey de las blancas, y, en consecuencia, asegurando la importante casilla "e5" para su dama.

21.♘e3 ♕e5 22.c3 h5 23.♘f5 ♗f6 24.♕f4?

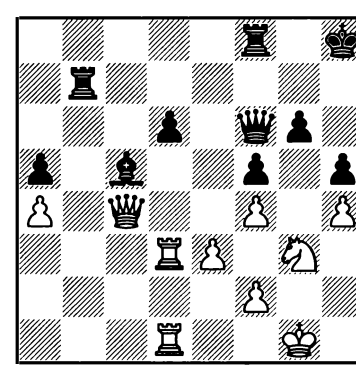
EL MAL CAMBIO DE DAMAS



El cambio de damas que va a seguir convierte una posición difícil, pero no sin esperanza, en una partida perdida.
Las blancas debieron ensayar en lugar del movimiento de la partida 24.♔b1, por ejemplo, como preparación para 25.♘h4.

Es interesante hacer notar que este error no es ocasional, sino casi característico de Bogoljubow; en la 11ª partida del mismo match, por ejemplo, en la posición producida después de la jugada 34ª de las negras, a saber:

Negras: Alekhine



Blancas: Bogoljubow

Aquí, en lugar de ensayar un contraataque, si bien de resultado inseguro, mediante 35.♕a6, prefirió cambiar las damas: 35.♕c3? ♕xc3

36.♖xc3 ♖a7 37.♖c4 ♖b8!, y tuvo que abandonar después de unas cuantas jugadas.
Cosas parecidas, aunque no tan típicas, ocurrieron en las partidas 5ª y 22ª de nuestro primer encuentro. Y lo que es más extraño aún, mi otro adversario, el Dr. Euwe, tiene la misma tendencia singular de cambiar damas en momentos inapropiados: compárense por ejemplo las partidas 7ª y 24ª del match de 1935, y especialmente la 3ª partida de exhibición del mismo año.
Y si menciono estas coincidencias no es en manera alguna con el fin de criticar indebidamente a mis adversarios, sino para recordar a los aficionados lo difícil que es resolver sobre la oportunidad de un cambio de damas y cuánta atención merece este asunto. Si los más altos exponentes de nuestro juego fallan tan a menudo en la apreciación exacta de sus probabilidades en los finales, ¿qué puede esperarse de los menos experimentados?

24...♕xf4+ 25.gxf4 ♖dd8!

Amenazando desalojar al caballo de "f5", cuya posición se ha debilitado por haber quedado obstruida por un peón la columna "f". Aparte de otras ventajas, las negras han logrado ahora mayoría de peones en el ala opuesta a la ocupada por el rey blanco. La partida está estratégicamente terminada.

26.c4

Esta tentativa de encontrar otra casilla segura para el caballo ("c4") será refutada por la jugada 27 de las negras. Pero, de todos modos, 26...♗c8, etc., sería fatal para las blancas.

26...bxc4 27.♘e3 c3! 28.b3 ♗d4 29.♘c4 f5!

Poniendo el segundo alfil en actividad; las blancas podrían abandonar desde ahora.

30.e5 dxe5 31.fxe5 ♗xd5 32.♖xf5 ♖df8 33.♖xf8+ ♖xf8 34.e6 ♖e8 35.e7 ♗xc4 36.bxc4 ♗xg1 37.♖xg1 ♖xe7 38.h3 gxh3 39.♔c2 h2 40.♖b1+ ♖b7 41.♖h1 ♖b2+ 42.♔xc3 ♖xa2 43.♔d3 ♔c7 44.♔e4 ♔c6 45.♔f5 a5 46.♔g5 a4

Abandonan.
Ejemplo expresivo, magnífico, por la técnica del final y especialmente por la minuciosidad del análisis, que prueba la importancia del tema. A través de otros ejemplos, muchos de ellos locales, trataremos de sacar las debidas conclusiones, derivadas de este interesante problema.

OTRA VEZ ALEKHINE

Que el valor de las piezas es mudable en ajedrez es una verdad añeja. Hemos ya observado en otros lugares de qué manera la configuración de peones adquiere importancia para asignarle a un alfil o al otro mayor fuerza. Analizamos también cómo en ciertas configuraciones de peones los caballos son más fuertes que los alfiles, o viceversa, y aun sabemos que las torres cambian de valor según estén en la defensiva o en la ofensiva. Por ejemplo, si llegamos a una posición en la que exista un peón blanco en "a4" y otro negro en "a5", y ambos jugadores disponen de una torre en "a1" y "a8" respectivamente, estará decididamente mejor quien pueda jugar en ese momento, porque podrá atacar al peón rival de flanco, y a la vez que esclavizar la torre adversaria en la defensa del peón, tendrá posibilidad de actuar en la ofensiva.
En los casos de las damas el problema es más sutil, pero existe de idéntica manera. La dificultad es grande para saber, en muchas posiciones, por qué una dama vale más que otra, hasta el punto que los propios maestros de mayor prestigio tropiezan con inconvenientes para establecerlo en la lucha viva. Así se explica que Alekhine pueda afirmar que tanto Bogoljubow como Euwe fueron batidos por él en diversas oportunidades por esta razón.
Y para comprobarlo una vez más, comentaremos la tercera partida del "match" de exhibición con Euwe, que realizaron el 12 de diciembre de 1937, después de haber recobrado Alekhine el título de campeón mundial. La partida se desarrolló de esta suerte:

Defensa Eslava (D10)
Amsterdam 1937
Blancas: A. Alekhine
Negras: M. Euwe

1.♘f3 d5 2.c4 c6 3.e3 ♗f5

Las negras aprovechan el tipo de planteo adoptado por Alekhine para buscarle solución al siempre difícil problema de poner en juego el alfil dama. Pero la variante no parece totalmente satisfactoria porque el sostén del peón "b" negro ofrece algunas dificultades. Lo correcto parece ser 3...♘f6, fiel al principio de que, entre llevar una pieza a su casilla natural y obligatoria prácticamente (el caballo rey a "f6"), o a una de las posibles buenas posiciones (el alfil a "f5", que puede estar mejor en "g4" y aun en "c8"), lo justo es hacer siempre lo primero, reservando al alfil la opción de jugar.

4.cxd5 cxd5

Las blancas han cambiado los peones en el momento exacto, es decir, antes que el negro jugara ...e6 y pudiera retomar con el peón "e". Ahora tendrán que jugar ...e6 para sostener oportunamente el peón de "d5", y aun para completar el desarrollo del alfil rey, lo que automáticamente separará la acción del alfil dama negro del flanco dama, y lo convertirá en un alfil malo, fuera de la cadena de peones, donde también suele ser de un valor agresivo relativo, porque los propios peones lo traban en su agilidad.

5.♕b3 ♕c7 6.♗b5+

Según el Dr. Alekhine, es ésta una jugada débil. Afirmó el campeón mundial, al comentar esta partida, que lo justo era 6.♘c3, para seguir si 6...e6 con 7.♗b5+, y luego ♕a4, con ventaja posicional neta, por la presión desagradable que sobre el punto "c6" ejercerían todas las piezas blancas en acción.

6...♗d7!

Y las negras han logrado económicamente retirar su alfil y cambiarlo luego por el blanco o, en su defecto, ganar un tiempo en el desarrollo.

7.♘c3 e6 8.♗xd7+ ♘xd7 9.d4

Y ahora puede afirmarse que las negras tienen ventaja posicional por la debilidad que ofrecen los cuadros blancos por la ausencia del alfil rey blanco.

9...♘gf6 10.♗d2 a6

Anticipándose a la amenaza de ♖c1, seguido de ♘b5.

11.0-0 ♗d6 12.♖fc1 ♕b6 13.♕c2 ♖c8 14.a4 0-0

No sería buena la jugada aparente 14...♘e4, que fija el caballo de "c3", a causa de la maniobra 15.a5 ♕d8 16.♘xe4 ♖xc2 17.♘xd6+ ♔e7 18.♖xc2 ♔xd6 19.♗b4+, ganando.

15.a5 ♕c7 16.♕b1 ♕b8 17.h3

Con suma habilidad el Dr. Alekhine ha logrado ventaja en espacio en el ala dama y especialmente ha evitado que el negro pueda apoderarse rápidamente con el caballo dama de la casilla "c4", ya que está controlada la vía natural "b6". Asimismo domina el punto "e4" y de esta suerte compensa, mediante una hábil distribución táctica de sus piezas, la carencia de su alfil bueno en esta conformación de peones.

17...♖c6 18.b4 ♖c4 19.♘a4 ♖xc1+ 20.♗xc1 ♘e4 21.♘c5 ♗xc5 22.dxc5

Mejor que 22.bxc5, que era la jugada natural, por la aparente fuerza de la columna "b" abierta. Pero las negras, luego de 22...♘c3, seguido de ...♘b5, obstruyéndola, quedarían con ventaja, porque el alfil blanco no tendría ninguna perspectiva por la obstrucción de los

propios peones. Ahora, en cambio, Alekhine se asegura una fuerte base para el caballo en "d4" y además una diagonal importante para el alfil. No debe desdeñarse tampoco la serie de recursos que pueden brotar de la mayoría de peones en el ala dama.

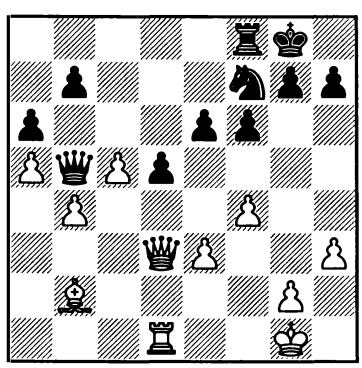
22...♘e5 23.♘xe5 ♕xe5 24.♗b2 ♕c7 25.♕d3 f6 26.♖c1

Ahora Alekhine amenaza c6. Para evitarlo deberá Euwe colocar su dama en un punto menos agradable.

26...♕c6 27.f3 ♘g5 28.♖d1 ♘f7 29.f4

Con esta maniobra las blancas evitan ...♘e5 y amenazan la fuerte maniobra tendiente a romper los peones centrales negros: f5.

29...♕b5?



GRAVE ERROR DE CONCEPTO

Y hemos llegado a la posición que en realidad nos interesa. El doctor Euwe, impaciente por la aparentemente pobre acción de su dama, busca cambiarla por la blanca sin reparar en que aquélla era indispensable como pieza defensora, a raíz de la escasa resistencia que ofrecen los peones negros y la dominante situación de la torre blanca. En realidad, el cambio que plantea Euwe es lógico, pero debe considerarse que la dama desde "c6" está evitando la ruptura central por medio de e4, y que, en realidad, de la fiscalización de los cuadros blancos depende la resistencia de Euwe. La jugada, que Alekhine califica de suicidio, es típica como error de apreciación en juzgar la eficiencia de las piezas, ya que no siempre la más agresiva es la más eficaz. En cambio, era muy probable que la partida fuera tablas mediante 29...♖d8.

30.♕xb5 axb5 31.e4!

Con este sacrificio de peón las blancas se aseguran una ventaja posicional decisiva.

31...♖d8

Si 31...dxe4 32.♖d7, seguido, si 32...♘d8, de 33.♔f2, y las negras quedarían en posición de "zugzwang".

32.exd5 exd5 33.♖e1!

Y ahora viene una serie de interesantes maniobras tácticas por la posesión de la séptima línea, que Euwe evita, pero a cambio de males mucho mayores aún.

33...♔f8

No 33...d4, a causa de 34.♗xd4, especulando con la posición de mate.

34.♗d4 ♖a8

No servía tampoco 34...♖e8, por el cambio de torres seguido de c6, para ganar con el peón "a".

35.c6 ♘d8

No era bueno 35...bxc6, a causa de 36.♗c5+ ♔g8 37.a6! ♘d8 38.a7, seguido de ♖e7 y ♗b6, según análisis del propio Alekhine.

36.♗c5+ ♔g8 37.♖e8+

Las negras abandonan, pues a 37...♔f7 sigue 38.cxb7, y tras 38...♖b8 la simple maniobra 39.♖xd8, seguida de a6, ganando fácilmente.

La partida es un nuevo modelo de las dificultades que surgen de los cambios de damas y de la mayor fuerza que en muchas ocasiones ofrece esta pieza, más como elemento defensivo que por su acción agresiva. Es otra demostración de la verdad aquella de que cambiar piezas del mismo valor está lejos de ser un problema fácil; porque difícilmente mantienen a través de la lucha su valor teórico de origen.

I.- EL PELIGRO DE LA RUTINA

Mostremos algunos ejemplos de infortunados cambios de damas en posiciones lógicas y claras, para tratar de llevar al ánimo del ajedrecista bisoño, y aun de quienes actúan en categorías más altas, que en este tema radica gran parte de la mayor o menor capacidad de los jugadores.

En la 9ª rueda del torneo internacional del Círculo de Ajedrez, realizado el 17 de julio de 1940, se jugó la partida entre Grau y Czerniak, que será nuestro primer ejemplo. Se inició así:

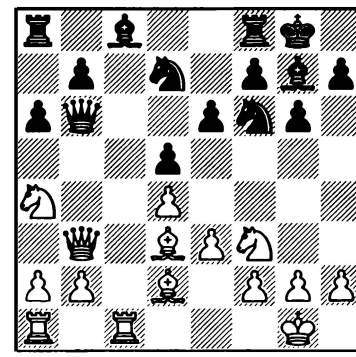
Defensa Grünfeld (D94)
Buenos Aires, 1940
Blancas: R. G. Grau
Negras: M. Czerniak

1.d4 d5 2.c4 c6 3.e3 ♘f6 4.♘c3 g6 5.♘f3 ♗g7 6.♗d3 0-0 7.0-0 ♘bd7 8.cxd5 cxd5 9.♕b3 e6 10.♗d2 ♕b6

Las negras, que están un tanto inferiores debido a la debilidad de la columna "c" (debilidad que nació de la jugada 7...♘bd7, que es un desacierto cuando el rival está en disposición de cambiar los peones centrales y debe retomarse con el peón "c"), buscan en la simplificación la manera de atenuar sus dificultades en cierne.

Por otra parte, la simplificación es siempre ventajosa para quien tiene desventaja en espacio.

11.♖fc1 a6 12.♘a4



Éste es un error de concepto. No se trata en realidad de una mala jugada, puesto que las blancas quedan con ventaja suficiente para mantenerla a lo largo de toda la partida y reducen los riesgos de una reacción adversaria; pero por un exceso de precaución y, si se quiere, por un exceso de rutina o de apego a las normas técnicas, cambian una dama que puede ser agresora por otra que tiene mucho menos porvenir en una gran etapa de la lucha.

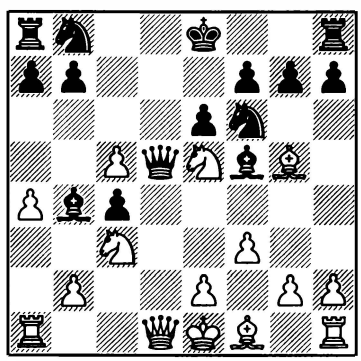
El movimiento justo, aun cuando un tanto antipático, habría sido 12.♕a3, con lo que se rehuyen el cambio de las damas y se amenaza ♘a4, seguido de ♗b4 y aun ♘b5, con la misma amenaza, ahora más seria, de ♗a5. Con esto se observa la fuerza de la dama blanca, que puede apoyar la agresión de sus piezas menores a la mal ubicada dama negra, y además gravitar desde "a3" en la fiscalización de puntos débiles negros.

El cambio que ahora fuerzan las blancas es así exceso de prudencia y escasez de ambición. Las blancas quedaron siempre con alguna ventaja, no atravesaron por ningún peligro, pero a pesar de los tenaces esfuerzos realizados, se estrellaron ante la sólida defensa de las negras, y el cotejo, que debió ganarse, terminó empatado en el movimiento 51°.

Pero volvamos a ejemplos de grandes maestros, siempre más autorizados, y recordemos otra partida del "match" que por el campeonato mundial jugaron Alekhine y Euwe en 1937. Se trata de la cuarta partida, que se desarrolló así:

Defensa Eslava (D17)
Amsterdam, 1937
Blancas: A. Alekhine
Negras: M. Euwe

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 dxc4 5.a4 ♗f5 6.♘e5 e6 7.f3 ♗b4 8.♗g5 c5 9.dxc5 ♕d5



El Dr. Alekhine, al comentar esta partida, dijo que el Dr. Euwe "ensayó una novedad importada de América del Sur". Se trata en realidad de una jugada que Piazzini había estudiado y que en el transcurso de una conversación sostenida en Estocolmo con Euwe sometió a la opinión de éste. Tanto le agradó al entonces campeón, que la puso en práctica, pero Alekhine la refutó de notable manera en la presente partida. El actual campeón del mundo califica esta jugada de error típico, pues lleva un deseo de simplificación y se superestiman, dice, las posibilidades de empate que de ese cambio pueden nacer.

Estamos, por lo tanto, frente a otro caso típico de mal cambio de damas, que prueba una vez más lo delicado de este tipo de simplificaciones.

Aparentemente la jugada es notable y revela en su creador una admirable dosis de ingenio. Ataca al caballo y al peón y centraliza la dama, y en realidad lo hace, pero existe un fino detalle táctico que escapó a las personas que estudiaron la variante y que Alekhine captó rápidamente.

10.♕xd5 exd5

La aparente jugada 10...♘xd5 sería un grave error a causa de la ingeniosa maniobra siguiente: 11.e4 ♘xc3 12.♗d2!, recobrando la pieza con posición ganadora.

11.e4!*

Y tras este avance se desmorona la posición negra por causa del desdichado cambio de damas, que sólo sirvió para crear debilidades insalvables en el centro y darle poderosa fuerza al avance demoledor del peón "e" blanco.

11...dxe4 12.♘xc4 0-0**

Mejor que 12...♗xc5 13.♗xf6 gxf6 14.♘d5, con posición ganadora.

13.♗xf6 gxf6 14.0-0-0 exf3 15.♘d5

Y ahora es el Dr. Alekhine quien se equivoca y malogra la ventaja lograda por el cambio de damas. En realidad la partida ya carece de interés para nuestro tema, pues sólo bastaría con mostrar de qué manera, mediante la notable jugada 15.♘d6!, en lugar de la del texto, habría ganado el actual campeón ventaja neta y decisiva, pero para satisfacer al lector, que por naturaleza desea ver el fin de los buenos esfuerzos, seguiremos insertando las jugadas, al solo objeto de atender esa curiosidad.

La jugada justa era, como dijimos, 15.♘d6!, a lo que seguiría probablemente 15...♗xc3 (no 15...♗g4, por 16.♖d4, y menos 15...♗c8, por 16.♘d5) 16.bxc3 ♗c8 17.gxf3, con la amenaza de 18.♖g1+, y luego ♘xf7+, para poder entrar con la torre dama en "d8".

El movimiento de Alekhine da buenas posibilidades de reacción a Euwe, que empató la partida luego de las siguientes jugadas:

---

* En la actualidad es considerado mas fuerte 11.0-0-0 ♘a6 (si 11...♗xc3?! 12.bxc3 ♘c6 13.♘xc6 bxc6 14.g4! ♗g6 15.♗f4, las blancas quedan mejor) 12.e4! dxe4 13.♘xc4 ♗xc5 con ventaja del blanco (Vaisser).

** Es realmente interesante la prometedora entrega de pieza por tres peones que surge de 11...♗xe4! Por ejemplo: 12.fxe4 ♘xe4 13.♗d2 ♘xd2 14.♔xd2 ♘c6 15.♘xc6 bxc6 como se jugo en la partida Winants-Liubojevic, Brusclas, 1988 y que acabó en tablas.

15...♘c6 16.gxf3

Nuevo error. Era aún mejor 16.♘d6.

16...♗xc5! 17.♘xf6+ ♔h8 18.♖d5 ♘d4! 19.♘e4 ♗xe4 20.fxe4 ♖ad8 21.♘e5 ♖xd5 22.exd5 ♖e8! 23.♘xf7+ ♔g7 24.♘g5 h6 25.♘e6+ ♘xe6 26.dxe6 ♖xe6 27.♗c4

Y tablas de común acuerdo.
Partida muy interesante a pesar del empate final, y muy instructiva.

SIGUE ALEKHINE DANDO LECCIONES

Varios son los ejemplos magistrales que hemos hallado para mostrar el alto grado de dificultad que ofrecen las partidas donde en el medio juego o en el planteo deben cambiarse las damas. Se dirá que de idéntica o mayor importancia pueden adquirir estos cambios en el final, pero la verdad es que en esta etapa de la lucha suele ser más claro apreciar el grado de bondad o los defectos de este tipo de maniobra. Donde se hace más complejo establecerlo y aún fijar normas claras es en el medio de la lucha y aun mucho más en el planteo, pues hay abundancia de casos donde de un cambio aparentemente inocuo surge una desagradable serie de dificultades.
La dificultad está en pulsar cuándo una dama vale más que otra y cuándo puede llegar a ser más eficaz que la anterior. Por principio podría establecerse que nunca debe cambiarse una dama activa; que tampoco conviene cambiar las damas cuando se está atacando, y aun menos cuando se tiene ventaja de espacio.
La ventaja en espacio significa posibilidades inmensas para la dama, y ésta puede tener así un valor enorme. Las damas, como los alfiles, tienen gran importancia en posiciones abiertas y mucha menos en posiciones donde hay un gran bloqueo de peones. Es, pues, posible captar los detalles que pueden valorizar más una dama que otra.
Observaremos esto a través de una nueva partida del "match" Alekhine-Euwe. Veremos a Euwe perder la lucha precisamente a raíz de un inoportuno cambio de damas, sin duda un tanto impresionado por la posición agresiva de su rival y por el temor al poder de combinación del campeón mundial, que suele agrandarse en las posiciones complejas, donde abundan las piezas y, en consecuencia, las combinaciones.
Pero en el afán de simplificar cambia precisamente la pieza más poderosa con que contaba, y se ve privado de un empate que habría tenido notable relieve, como lo indica el propio Alekhine al comentar la partida que transcribimos.

Defensa Francesa (C15)
Utrecht, 1935
Blancas: A. Alekhine
Negras: M. Euwe

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4 4.♘ge2 dxe4 5.a3 ♗e7

Era preferible 5...♗xc3+ 6.♘xc3 ♘c6, con partida por lo menos igual. Esta posibilidad refuta prácticamente la cuarta jugada de las blancas.

6.♘xe4 ♘c6

La jugada del caballo es buena también en este momento. En la quinta partida de este "match" había ensayado aquí 7.♗e3 (si 7.c3, entonces 7...e5), pero después de 7...♘f6 8.♘2c3 0-0 (amenazando desde luego ...♘xe4, seguido de ...f5), sólo obtuve una partida igual. Por eso resolví recurrir a la jugada aparentemente paradójica que sigue, cuya idea es combinar el desarrollo del alfil rey por "fianchetto" con un posible ataque de peones en el flanco rey.

7.g4!? b6

Esto no es ni siquiera una tentativa de refutación, y las blancas obtendrán pronto el tipo de posición a que aspiraban. Es verdad que la respuesta 7...e5 tampoco convencería a causa de 8.d5 ♘d4 9.♘2c3 (pero no 9.♘xd4 ♕xd5!), y si 9...f5, entonces 10.gxf5 ♗xf5

11.♗e3, etc., con buenas posibilidades de lucha para las blancas, pero 7...♘f6! 8.♘xf6+ ♗xf6 9.♗e3 ♕d5, etc., habría asegurado a las negras un cómodo desarrollo de todas sus fuerzas, probándose así la ineficacia de la séptima jugada de las blancas.

8.♗g2 ♗b7 9.c3 ♘f6 10.♘2g3 0-0?

UN ENROQUE ATREVIDO

Aun cuando se probase que las negras pueden encontrar una defensa apropiada contra el próximo ataque sobre su rey, la jugada del texto debería condenarse, puesto que pone la partida en peligro sin ningún provecho ni necesidad. Jugando sencillamente 10...♕d7 y luego enroque largo, si bien las blancas mantendrían una ventaja de espacio sin mayor importancia, no poseerían probabilidad alguna de realizar un verdadero ataque.

11.g5 ♘xe4 12.♘xe4 ♔h8

Preparándose para jugar ...f5, lo que es impedido por el blanco con la fuerte jugada:

13.♕h5!

Si ahora 13...f5, entonces, es claro, 14.g6, que sería de efecto mortal.

13...♕e8

Amenazando otra vez ...f5, pero permitiendo al adversario llevar a cabo la combinación que se verá. La jugada 13...♘a5 era más segura, porque la variante 14.b4 ♘b3 15.♘f6 gxf6 16.♗xb7 f5!, etc., no ofrecía peligro para las negras. En este caso las blancas habrían aumentado su presión completando su desarrollo mediante 14.♗f4, seguido eventualmente por 0–0–0, etcétera.

14.♘f6!

Mediante esta correcta entrega de un peón, las blancas se aseguran una fuerte ofensiva aparentemente irresistible.

14...♗xf6

La alternativa era 14...gxf6 15.gxf6 ♘a5 (si 15...♗xf6, entonces 16.♗e4, y mate) 16.fxe7 ♕xe7 17.♗xb7 ♘xb7 18.♗g5 f6 19.♗h6 ♖g8 20.0-0-0 ♘d6 21.♖he1, etcétera, con ventaja evidente para las blancas.

15.gxf6 gxf6 16.♕h4 ♕d8

Obligado. 16...♕e7 17.♗e4! pierde pieza.

17.♗f4!

Esta manera de continuar el ataque -cuyo punto esencial es la retirada siguiente del alfil- no era nada fácil de encontrar. Ahora, la mejor probabilidad relativa de las negras sería devolver su peón de ventaja jugando 17...f5, aunque después de 18.♕xd8 ♖axd8 19.♗xc7 ♖d7 20.♗f4 ♘a5 21.♖g1, etc., las blancas tendrían un final preferible.

17...e5 18.♗g3! f5

Es difícil encontrar ahora algo mejor. Si, por ejemplo, 18...exd4, entonces 19.0-0-0!, etcétera, con fácil ataque.

19.dxe5

19.0-0-0 también era fuerte. Pero, dadas las posibilidades de ataque de las blancas, la simple recuperación del material sacrificado basta para convencer.

19...♖g8 20.♗f3?

Pero esta jugada inexacta permite a las negras iniciar un contraataque salvador. En cambio, 20.♕h3! habría sido prácticamente decisivo, porque 20...♕d3 se refutaría con 21.♗h4!, y 20...♖g4 con 21.0-0!, amenazando f3, ganando material y persistiendo en el ataque.

20...♕d3!

La combinación demuestra que las negras, al emplear este ingenioso recurso, no se dieron

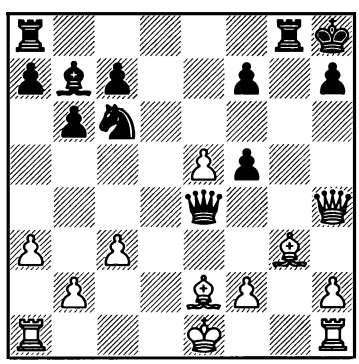
cuenta cabal del sinnúmero de interesantes probabilidades que le ofrecía.

21.♗e2

Y AHORA EL ERROR TÍPICO

Las blancas no disponen de nada mejor, puesto que 21.♗xc6? sería de fatales consecuencias a causa de 21...♗a6! 22.♕h5 ♖g4!, etcétera.

21...♕e4?



Esto conduce a un final perdido: caso típico del mal cambio de damas. Desde un punto de vista objetivo, es una lástima que las negras rehuyan las complicaciones fantásticas que se derivarían de 21...♕c2!, después de lo cual se asegurarían las tablas mediante una continuación correcta. Doy en seguida la variante principal, así como algunas posibilidades secundarias:
22.♕f6+ ♖g7 23.♖g1! (la jugada plausible, 23.e6, no es buena, a causa de 23...♖e8! 24.♖g1! ♗a6! -si 24...♖xe6 25.♗e5! y ganan- 25.♗xa6 ♖xe6+ 26.♗e5 ♕e4+ 27.♔f1 ♕xe5, etc., y las negras obtienen superioridad) 23...♕xb2 24.e6!! ♕xa1+ 25.♗d1 ♘d4!! (pero no 25...♖d8, ni 25...♕b1, debido a la respuesta 26.♗d6!!, que daría el triunfo a las blancas) 26.♕xg7+! (las blancas no tendrían probabilidades de ganar si continuaran 26.♕xd4 f6! 27.♕xf6 ♗f3 28.♔d2 ♕a2+ 29.♗c2 ♗e4, etcétera) 26...♔xg7 27.♗h4+ ♔h6! (en cambio, 27...♔f8 perdería: 28.e7+ ♔e8 29.♖g8+ ♔d7 30.♖d8+, y ganan) 28.♗g5+ ♔g6 (o también 28...♔g7) 29.♗h4+, etc. Tablas por jaque perpetuo.

22.♕xe4 fxe4 23.♗h4!

Es probable que las negras, al jugar 21...♕e4, no hayan considerado esta jugada, que es la ganadora. En caso de 23.0-0-0 habrían tenido muy buenas probabilidades de tablas continuando con 23...♖xg3! 24.hxg3 ♘xe5, etcétera.

23...h6 24.0-0-0 ♖ae8 25.♗f6+ ♔h7 26.f4! exf3 27.♗xf3

Mucho más fuerte que ganar la calidad mediante 27.♗d3+, etc. Los alfiles blancos dominan ahora el tablero y las negras no pueden impedir la entrada de la torre hostil en su segunda fila.

27...♘a5

El cambio de los alfiles, que con probabilidad habría salvado la batalla al principio del medio juego, no tiene ya importancia a estas alturas.

28.♗xb7 ♘xb7 29.♖d7

Comienza la ejecución.

29...♘c5 30.♖xf7+ ♔g6 31.♖xc7 ♘d3+ 32.♔b1

32.♔c2 era también suficiente.

32...♔f5 33.♖d1 ♘xe5 34.♖f1+ ♔e4 35.♖xa7 ♘c4

Si 35...♘f3, entonces 36.♖a4+ ♔e3 37.♗d4+, etc. Ya no hay esperanzas para las negras.

36.♖d7 ♔e3 37.♖e1+ ♔f3 38.♖xe8 ♖xe8 39.♖d4 ♘e3 40.♖h4 ♘f5 41.♖b4

Abandonan.

II.- ALGUNAS REGLAS VALIOSAS

Error grave es cambiar la dama por el mero hecho de evitar complicaciones, ya que quien ofrece el cambio, o lo propone, sabe por qué lo hace y lo primero que ha calculado es que el adversario no rehuya el cambio. En la partida siguiente sucede lo contrario. En una posición relativamente inferior, Tartakower comprende, y con razón (jugada 25ª), que debe cambiar las damas para anular la enorme agresividad de la dama rival. Tiene dos opciones y se decide por la que aparentemente gana un tiempo, pero que, en cambio, lo lleva a un final que su rival gana magistralmente. En cambio, de haber buscado otro lugar para cambiar la valiosa pieza rival habría salvado la partida. Detalles sutiles, que son afortunadamente la esencia misma del juego y los que le asignan su renovada atracción.
Pero es bueno estar advertido que en cada cambio de damas está habitualmente el germen del desnivel de posiciones aparentemente equilibradas. Y como otra regla, y muy poderosa, podríamos establecer aquello de que no deben cambiarse las damas cuando se tiene la más sutil desventaja en la configuración de peones.

UNA PARTIDA MAGNÍFICA

Veamos entretanto el ejemplo de la partida mencionada, excelente desde cualquier ángulo que se la observe.

Gambito de Dama Aceptado (D27)
Marienbad, 1925
Blancas: A. Rubinstein
Negras: X. Tartakower

1.c4 e6 2.♘f3 d5 3.d4 ♘f6 4.♘c3 dxc4 5.e3 a6 6.a4

Con esta maniobra, las blancas impiden que las negras logren construir una sólida y agresiva posición de peones en el flanco dama y que adquieran superioridad en espacio en dicho sector. Para ello, empero, ha de crearse una casilla débil en "b4".

6...c5 7.♗xc4 ♘c6 8.0-0 cxd4

En la partida que estos dos mismos maestros jugaron en Baden-Baden se arribó a una situación idéntica y Tartakower adoptó la variante 8...♗e7.

9.♘xd4

La jugada 9.exd4 daría lugar a que las negras obtuvieran ciertas posibilidades teóricas, a causa del peón aislado y débil de "d4". Rubinstein aconseja en el "Collijn Larobook" la maniobra por él practicada en la presente partida, afirmando que proporciona a las blancas una situación preferible*.

9...♘xd4

Era de considerarse 9...♗d7. La jugada del texto favorece el desarrollo del juego blanco, sin alcanzar el propósito aparente de fijar un peón débil en el centro del tablero.

10.exd4 ♗e7 11.d5!

La jugada exacta. Esta correcta maniobra no sólo hace desaparecer el peón débil de "d4", sino que marca el comienzo de una seria presión sobre el flanco dama enemigo. Si en cambio las blancas hubieran jugado 11.♗e3, seguiría 11...0-0 12.♕e2 ♘d5, y las negras se librarían de todas las dificultades de la apertura.

11...exd5 12.♘xd5 ♘xd5 13.♗xd5 0-0 14.♕f3

Con encantadora sencillez, el campeón polaco ha logrado emplazar una vigorosa presión sobre la casilla "b7", mediante la acción conjunta de la dama y el alfil. La excelente res-

* Casi con exclusividad se juega 9.exd4 hoy en día, y la siguiente partida de Najdorf es un buen ejemplo: 9...♗e7 10.♖e1 0-0 11.♗g5 ♗d7 12.♕e2 ♖c8 13.♖ad1 ♘d5 14.♗xd5! ♗xg5 15.♗e4 ♗h6 16.d5! exd5 17.♖xd5 ♖c7 18.♖d6 f5 19.♗c2 ♔h8 20.♘d5 ♖c8 21.♕d1 g6 22.♘e7!, y las negras abandonaron M. Najdorf–F. Gheorghiu, Mar del Plata 1965.

puesta de las negras, tendiente a contraatacar en el flanco rey, parece a primera vista suficiente para restablecer el equilibrio, a punto de ser roto.

14...♗d6! 15.♖e1

Lo mejor. Esta jugada tiende a evitar que la dama negra se ubique en "e7", posición indispensable para pretender obtener la igualdad. Veamos: 15.♗e3 ♕e7 16.♖fe1 ♗e6!, y si 15.♖d1 ♕e7 16.♗f4 ♗xf4 17.♕xf4 ♗e6!, y en ambos casos las negras conseguirían equilibrar la partida.

15...♕h4

Las maniobras que el negro inicia han merecido del propio Tartakower el calificativo de artificiales. La jugada correcta habría sido 15...♕b6 16.♖e8 ♗e6 17.♖xa8 ♖xa8 18.♗xb7 ♖e8, con buenas perspectivas.

16.h3

Otra vez lo correcto. Si 16.g3 seguiría 16...♕b4, y las blancas no podrían responder ni 17.♖d1 ni 17.♖e2, a causa de 17...♗g4. Deberían, en consecuencia, jugar 17.♖e4 ♕c5 (si 17...♕a5 18.♕h5! ♗e6 19.♖xe6, etc. Si en lugar de 18...♗e6 las negras optaran en esta subvariante por 18...b6 seguiría 19.b4. Y finalmente, si jugaran 18...♕c7 vendría 19.♖h4 h6 20.♗xh6, etc.) 18.♖c4 (si 18.♕h5 g6) 18...♕a5 19.♕h5 ♗e6 20.♖h4 h6, etcétera.

16...♕b4

Si ahora 16...♖b8 17.♖e4 ♕d8 18.♕h5, con ataque irresistible.

17.♖d1

La torre elude la amenaza negra y se ubica en la mejor línea. Ataca indirectamente el alfil dama negro. 17.♖e2 sería la jugada natural, pero no la más eficaz. Malo habría sido, en cambio, 17.♖e8, por 17...♗e6, y tampoco sería suficiente 17.♖e4 por 17...♕c5, y la partida se podría desarrollar en forma similar a lo que detalláramos en el comentario anterior

17...♖b8 18.b3

Jugada ingeniosa que resuelve el problema del desarrollo del alfil dama, sin perder un peón. Amenaza simultáneamente ♗a3.

18...♗e6

Las negras, que se encuentran en situación casi incómoda, tratan de complicar la partida estérilmente, por cuanto el único beneficiado con dichas complejidades será el blanco. Más prudente habría sido 18...♕h4 y las negras tendrían siempre una partida difícil pero defendible. Por ejemplo: 18...♕h4 19.♗e3 b6, etcétera.

19.♗xe6!

Sin efecto sería la jugada 19.♗a3, por 19...♕b6 20.♗xe6 ♗xa3!

19...fxe6 20.♕e2 ♗c5 21.♕xe6+ ♔h8 22.♗a3 ♕a5 23.♖d5!

La circunstancia de que Rubinstein, el notable jugador de finales, evite la variante simplificadora que se inicia con 23.♗xc5 ♕xc5 24.♕e3 (lo mejor) 24...♕xe3 25.fxe3 ♖fe8 26.♖d3 ♖e7, etc., demuestra que el peón de ventaja de las blancas no es suficiente como para aspirar a un seguro triunfo. Con notable claridad, el polaco Rubinstein ha entrevisto un plan basado en la devolución del peón ganado, que le ha de permitir alcanzar una brillante victoria.

23...♗xf2+ 24.♔h1 ♕c3 25.♖c1

Malo sería 25.♖ad1, pues las negras seguirían con 25...♖fe8.

25...♕f6

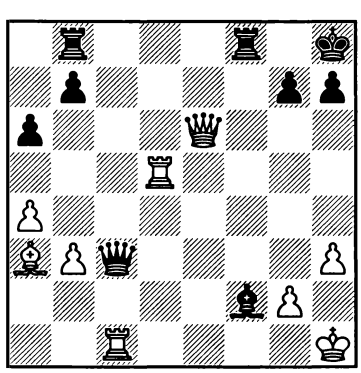
Esta es la jugada que justifica el ejemplo que hemos escogido para mostrar una vez más lo difícil que es saber cuando y dónde debe cambiarse la dama.

Tartakower se sabe inferior y busca eliminar la poderosa dama enemiga. Lo hace en "f6" para ganar el tiempo al retomar con la torre atacada y queda con una debilidad que Rubinstein transforma admirablemente en una victoria.

En cambio, pudo hacerlo en otro sector del tablero y probablemente habría tenido más posibilidades de salvar la partida.

Es por eso que se puede afirmar que en los cambios de damas estriba quizá la máxima dificultad táctica que brinda el ajedrez, aun para los maestros de gran relieve.

Más interesante, aunque las blancas seguirían estando mejor, sería 25...♕e3; por ejemplo: 26.♕xe3 (si las blancas jugaran 26.♖e5 seguiría 26...♕f4 y no 26...♕d2, por 27.♖e2 ♕f4 28.♖c4; o 27.♖e2 ♕g5 28.♖cc2, etc. A 26...♕f4 se continuaría con 27.♖c4 ♕f7, etc., y si en vez de 27.♖c4, las blancas continuaran con 27.♖e4 ♕g5 28.h4!? ♗xh4 29.♕g4 ♖f6. O si 29.♖g4 ♕h5, salvando la calidad) 26...♗xe3 27.♖cd1 (si 27.♖c7?? ♖f1+, ganando. Esto no sucedería si las blancas jugaran 27.♖e1 ♖fe8 28.♖d7 b5 29.♗b2 ♗h6, etcétera) 27...♖g8 28.♖d7 b5, y aunque el primer jugador sigue estando algo mejor, las negras tendrían chances en el flanco de dama.



26.♕xf6 ♖xf6 27.♖d7! ♗e3

El error decisivo. Las negras debieron jugar 27...b6 28.♗b2 ♖g6 29.♖cc7 ♖g8, seguido de ...h6, ...♔h7 y ...a5, etc., y las negras podrían defenderse.

28.♖xb7 ♖b6 29.♖xb6 ♗xb6 30.♖c6

Amenazando 31.♗d6, y bloquear con esa jugada la movilidad de las piezas negras. El final que sigue es de una encantadora corrección.

30...h5 31.♗d6 ♖b7 32.b4!

Con esta jugada, las blancas rompen las hostilidades en forma definitiva en el ala de la dama y logran pasar un peón, comenzando a imponer su superioridad material.

32...a5 33.b5 ♔h7 34.g4

Es interesante estudiar cómo Rubinstein elabora el triunfo. Primero, ha asegurado en el flanco dama la situación predominante de su peón de más y, simultáneamente con el ataque decisivo que en ese sector está gestando, trata de eliminar aún más la movilidad del juego negro, mediante una sutil maniobra en el ala de rey. Las negras, para evitar que el peón "g" quede indefenso cuando los acontecimientos fuercen al rey a acudir en apoyo del flanco dama, deben avanzar el peón a "g5" y en esa forma el peón autobloqueará al alfil negro, limitando su acción. La jugada del texto tiende a fijar la posición de ese peón cuando esto se produzca.

34...hxg4 35.hxg4 ♔g8 36.♔g2 ♔f7 37.♔f3 ♗d8 38.♔e4 ♔e8 39.♔d5 g5 40.♔e6 ♗b6 41.♖c8+ ♗d8 42.♗c5

Preparando el plan final. Resulta instructivo observar la hábil forma en que Rubinstein está reduciendo al alfil adversario a total impotencia.

42...♖b8!

Bonito, pero estéril.

43.♖c6

Es fácil observar que si 43.♖xb8, las negras quedarían ahogadas.

43...♖b7 44.b6

El avance decisivo. La forma de rematar la lucha es realmente impresionante.

44...♖b8 45.♖c7!

El golpe de gracia. Esta bonita jugada corona elegantemente una característica producción del campeón polaco.

45...♗xc7 46.bxc7 ♖c8 47.♗b6 ♖a8 48.♗a7!

Abandonan.

ALARDE TÉCNICO DE RESHEVSKY

Observaremos otra partida plena de alternativas de interés, en la que dependió del oportuno cambio de damas, hábilmente provocado por Reshevsky, una victoria técnicamente magnífica y valiosa para el vencedor, ya que el punto le sirvió para conquistar una vez más el campeonato de ajedrez de Estados Unidos. Se trata de una experiencia distinta. No es ya el cambio erróneo que provoca la derrota o malogra una victoria aparentemente inobjetable, sino que se trata de una maniobra exacta para provocar el cambio de esa pieza y, luego de eliminar la dama enemiga, asegurarse una ventaja microscópica, que hábilmente explotada se transformó en una victoria impresionante.

El final de la partida tiene especial interés y puede afirmarse que se trata de una obra maestra de Reshevsky, ya que ganó luego de sutiles planes en una lucha de alfil contra caballo y peones iguales. Pero, en realidad, todo surge del cambio inicial de damas, que en este caso se convirtió en la llave maestra de la victoria. Dejemos que la partida y sus comentarios aclaren todas las dudas y hablen con el expresivo lenguaje de la lucha viva y del resultado inobjetable.

Apertura Catalana (E03)
NuevaYork, 1938
Blancas: I. Kashdan,
Negras: S. Reshevsky

1.♘f3 d5 2.d4 ♘f6 3.c4 e6 4.g3 dxc4 5.♕a4+

Esta maniobra ha sido denominada la variante Nottingham por el uso y abuso que de la misma se hizo en el torneo realizado en esa importante estación balnearia británica.

En realidad, se está en una de tantas formas del sistema Catalán, que tanto auge tomó en los últimos años, por la poderosa acción que logra ejercer el alfil blanco desde la casilla "g2".

5...♘bd7 6.♗g2 a6 7.♕xc4 c5

Quizá sea más efectivo seguir con 7...b5, ya que la aparente maniobra 8.♕c6 no parece buena después de 8...♖a7* 9.♗f4 ♗b7, y no sería bueno ahora 10.♕xc7 por 10...♕xc7 11.♗xc7 ♗xf3, etcétera.

8.0-0 b5 9.♕d3

Parece mejor 9.♕c2, alejando la dama todo lo posible de futuras agresiones. Quizá la serie de jugadas que tiene que hacer la dama sea en realidad la falla fundamental de esta variante, aun cuando hasta ahora no se haya podido demostrar.

9...♗b7 10.a4

Este sistema de agresión lateral contra las cadenas de peones es siempre eficaz y hasta

* Con el movimiento 8...♖b8 se consigue una posición equilibrada, según la teoría actual. Una posible continuación podría ser: 9.♗f4 ♘d5 10.♗g5 ♗e7 11.♗xe7 ♕xe7 12.♘c3 ♕b4 13.0-0 ♘xc3 14.bxc3 ♕d6 con igualdad, Atalik-Li Wenliang, Beijing 1996.

necesario. Pero es probable que las blancas habrían hecho mejor en jugar para la nulidad mediante 10.dxc5, ya que están retrasadas en el desarrollo del ala dama y las negras dominan los cuadros centrales.

10...b4

Es verdad que ahora las negras tendrán un punto débil en "c4", o, mejor dicho, que las blancas dispondrán de una excelente ubicación para su caballo en "c4", lugar de vital importancia por cuanto se presionan las casillas "e5" y "d6". Pero también es cierto que no será tarea fácil controlar de manera indesalojable un caballo en ese punto, única pieza que en realidad es eficaz cuando se domina un "hole".

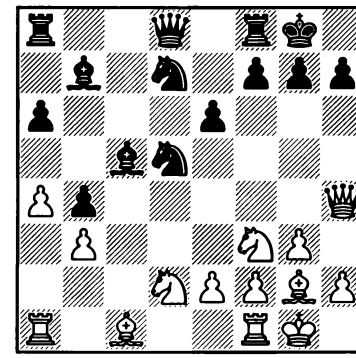
11.♘bd2 cxd4!

Este oportuno y fino cambio central permitirá a las negras ganar un importante tiempo y llevar a las blancas al cambio de damas que variará el curso de la lucha.
Samuel Reshevsky saca provecho aquí de la circunstancia de que las blancas no pueden seguir con la jugada 12.♘xd4, a causa de la siguiente bonita combinación: 12...♘e5 13.♕e3 (única) 13...♘eg4 14.♕f4 e5, etcétera. En consecuencia, es necesario capturar con la dama y esto permitirá a las negras desarrollar el alfil rey, ganando un tiempo precioso.

12.♕xd4 ♗c5 13.♕h4 0-0 14.b3

Esta jugada aparentemente lógica, ya que permite al alfil dama desarrollarse por vía "b2", tiene el grave inconveniente de que acentúa la debilidad de la casilla "c3" que tan tesoneramente ha de fiscalizar el peón negro de "b4".
Parece ser más prudente, según el Dr. Max Euwe, jugar 14.♘e1, buscando un empate y evitando graves complicaciones en el ala dama.

14...♘d5



Ahora las negras prácticamente fuerzan el cambio de damas.
La andariega dama blanca ha realizado seis jugadas después del cambio y las negras ninguno, con el agregado de que al retomar una excelente torre se ubicará en "d8". La ganancia de tiempo no puede en realidad considerarse con este criterio simple, pero en verdad siempre resulta un mal negocio realizar muchas jugadas con una pieza para cambiarla por otra inactiva, si en el curso de la acción de aquélla no se han asegurado ventajas muy apreciables.

15.♕xd8 ♖fxd8 16.♗b2 ♘c3!

Las negras tienen ventaja posicional evidente, pero sólo apreciable entre jugadores de gran capacidad. Es admirable la forma en que Reshevsky saca provecho de la debilidad del cuadro "c3" y de los tiempos ganados que le significó el cambio de damas.

17.♖fe1

Es claro que si 17.♗xc3 las negras quedarían con dos poderosos alfiles y con un peón en "c3" de evidente gravitación a pesar de estar aislado, por la sólida defensa que le podría prestar el alfil y por quedar en una columna que las torres negras dominarían con gran facilidad.

17...♖ac8 18.♖ac1 ♘f6 19.e3

El caballo de "c3" se defiende solo, por la amenaza, si 19.♗xc3, de 19...bxc3, y no valdría 20.♖xc3 por 20...♗xf2+, ganando calidad. No pudiendo eliminarse el caballo, hay que resignarse a este avance que crea un nuevo problema estratégico: la debilidad del punto "d3", importante por la carencia de sostén cómodo que tiene el peón de "b3".

19...♗a7 20.♘c4 ♘ce4

Mejor que la aparente réplica 20...♘fe4, a causa de 21.♘g5. Mantener la fiscalización de los cuadros "c3" y "d3" es la base de la estrategia de las negras y esto justifica la excelente retirada del caballo agresor.

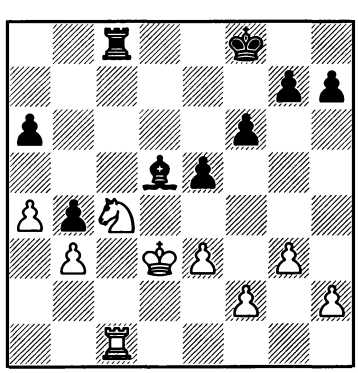
21.♘g5 ♗d5 22.♘xe4 ♘xe4 23.♖ed1 f6 24.♔f1 ♔f8

Es evidente que no es buena 24...♔f7, por la amenaza de un doble en "d6" después de 25.♗xe4.

25.♗d4 ♗xd4 26.♖xd4 ♘d2+

Una verdadera sorpresa y sin duda el momento exacto para simplificar la partida. No habría sido bueno primero 26...♗xc4+ a causa de 27.♖cxc4. La ventaja estratégica de las negras, hasta ahora embozada, sale a la luz con claridad.

27.♖xd2 ♗xg2+ 28.♔e1 ♖xd2 29.♔xd2 ♗d5 30.♔d3 e5



LA LUCHA DEL ALFIL CON EL CABALLO

Se ha llegado a un final muy instructivo en el que actúa un caballo -que no puede hacerse fuerte en "c4" sin riesgo de ceder un peón pasado y sostenido y en cambio quedar con un peón aislado- contra un alfil bueno que custodiará los cuadros que los propios peones hayan desamparado.

31.e4 ♗e6 32.♖c2 ♔e7 33.♘d2

Las blancas, contra su voluntad, deben provocar el cambio de torres, pues están prácticamente en una posición de "zugzwang", ya que no es posible dejarse cambiar el caballo de "c4" y retomar con el peón "b". Y las jugadas de peón para dilatar la simplificación tienen un límite.

33...♖xc2 34.♔xc2 ♔d6 35.♔d3 ♔c5

Sigue la lucha en torno al punto crítico de "c4". Las negras no permitirán que se perpetúe allí el caballo blanco y, si logran impedirlo, ganarán.

36.♔e3 g6 37.♔d3 f5 38.f3 f4!

La ventaja del segundo jugador es cada vez más clara. Ha logrado inutilizar el rey y el caballo adversarios y ahora busca una mayoría de peones en el ala rey, que exija una definición de las dos piezas inmovilizadas de las blancas, pues deben atender a la posible entrada del rey negro en "d4" y la defensa del peón "b3".

39.gxf4 exf4 40.h4 h6 41.a5

Las jugadas de las blancas se acaban. Se trata de una agonía estratégica, ya que necesariamente se deberá dejar el cuadro "d4" para que el rey adversario penetre por la rígida acción de su caballo. Una pérdida de tiempo de las negras y todo ha concluido en la empeñosa lucha sobre los puntos "c4" y "d4".

41...♗d7!

¡Y qué pérdida de tiempo! Ahora amenazan lograr el punto "d4" de prepotencia, por medio de ...♗b5+.

42.♔c2

Es evidente que luego de 42.♘c4 seguiría 42...♗b5, ganando en seguida, también por "zugzwang".

42...♔d4

Y AHORA EL DERRUMBE

43.♘c4 ♗e6 44.♘d2 ♔e3

Lo que resta es simple. El rey negro se filtra hacia la victoria.

45.♔d1 ♔f2 46.♔c2 ♔e2 47.♔c1 h5!

Amenaza coronar el peón "h", luego de ...g5.

48.e5 g5 49.♘e4 gxh4 50.♘g5 h3! 51.♘xe6 h2 52.♘xf4+ ♔xf3

Las blancas abandonaron. Espléndida partida y final magistral.

CONCLUSIONES

El capítulo de los cambios de damas que acabamos de estudiar nos permite sacar algunas conclusiones que interesa señalar, a fin de sintetizar, de acuerdo con nuestro método, lo estudiado en cada tema.

1ª El cambio de damas es uno de los problemas más difíciles que ofrece el arte de la simplificación en ajedrez, y, en cada caso, debe ser analizado escrupulosamente.

2ª En los casos en que la dama debe reemplazar al alfil en la custodia de las diagonales debilitadas por la ausencia de éste, el cambio de las damas acentúa la debilidad de las diagonales precitadas.

3ª El cambio de damas en las partidas con desventaja en espacio suele ser favorable al bando que se defiende, pues se elimina una pieza rica en posibilidades, por otra del mismo valor técnico pero limitada en su acción por la carencia de espacio para desplazarse.

4ª Cambiar una dama que ha realizado varias jugadas en el planteo por otra inactiva, suele traducirse en tantas pérdidas de tiempo como movimientos de más se hayan hecho con la dama cuyo cambio se efectúa.

5ª Casi nunca es bueno cambiar una dama activa por una dama inactiva y menos cambiar las damas cuando se tiene posición de ataque sobre un sector con ventaja en espacio.

6ª Cuando se tiene desventaja en la configuración de peones, debe rehuirse el cambio de damas, ya que el final suele ser inferior, y en cambio se puede intentar hallar compensaciones tácticas en el medio juego con el hábil maniobrar de la pieza precitada.

7ª En síntesis, el cambio de damas favorece siempre a quien tiene mejor configuración de piezas para el final, y debe ser rehuido cuando se tiene ataque, ventaja en espacio o puntos débiles. Cuando se lucha con una posición abierta contra una posición cerrada, la dama debe conservarse, porque dispone de mayor cantidad de amenazas. Y las piezas valen, en realidad, por la cantidad de amenazas que pueden realizar.

CAPÍTULO XI

LOS FINALES DE TORRES Y PEONES

Entraremos en la etapa final de nuestro ambular por el accidentado terreno de la técnica del ajedrez. Luego de analizar problemas estratégicos medulares del medio juego, nos dedicaremos a estudiar un aspecto de vital interés de los finales de partida.

Los finales de torres y peones comprenden más del sesenta por ciento de los que se plantean en la partida práctica a los ejecutantes. La mayoría de las partidas que logran atravesar la etapa del medio juego se resuelven en finales de torres y peones, y la razón para que esto ocurra es también clara. Las torres son las piezas que más tarde entran en el combate. Una vez agotada la acción de caballos y alfiles, y aun de la dama, que en el medio juego, por su mayor agilidad, es elemento valioso para realizar ataques fulminantes, comienzan las torres a hacerse valer.

Y sucede que éstas entran en acción ya en finales equilibrados con peones bien ubicados de ambas partes, lo que origina casi siempre empates, o con peones iguales pero de deficiente colocación en uno de los bandos, lo que significa una apreciable ventaja para quien lucha contra ellos con torres; o con desnivel de material –algún peón perdido en las escaramuzas del medio juego- y entonces es cuando más se necesita el estudio de finales de torres y peones. Hay infinidad de finales teóricamente tablas. El conocimiento de los mismos ahorrará al aficionado bisoño y aun a multitud de los que no creen serlo, pero que desconocen reglas técnicas elementales, muchos disgustos; les permitirá ganar cuando deben ganar y, además, les mostrará detalles fundamentales en materia de finales de estudio.

NADIE EN EL MUNDO JUEGA BIEN LOS FINALES DE TORRES

Hay, asimismo, muchas reglas que, conocidas, facilitan el análisis, y luego daremos finales maestros, en los que se ve de qué manera se deben explotar las pequeñas ventajas estratégicas en este tipo de finales, cuyo conocimiento profundo escapa a la capacidad de todos los jugadores del mundo.

No vaya a suponerse que es ésta una afirmación temeraria e irrespetuosa para los grandes jugadores. En la revista "Mundial", que se editaba en 1927 en Montevideo, el Dr. Alejandro Alekhine, próximo entonces a poseer el título que luego recobró, decía lo siguiente al referirse a los finales de torres:

"La opinión general conceptúa los finales de torres como pertenecientes a la técnica del juego. Esta creencia puede aceptarse siempre que se agregue que el dominio aproximado de esta técnica, especialmente difícil, aún no está al alcance de todos y que en nuestros tiempos no existe ningún jugador de finales de torres que pueda considerarse perfecto, ni aun teniendo en cuenta a los campeones del mundo."

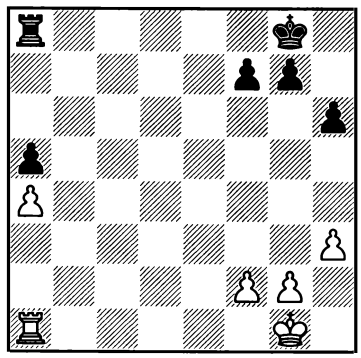
La gama de recursos del que ataca y del que defiende es muy dilatada y existen infinidad de posiciones en las que no basta un peón de ventaja para vencer, y hasta en algunos casos dos no logran triunfar. Pero como generalmente no sucede esto, pasaremos a explicar, mediante ejemplos simples, reglas fundamentales.

1.- LA VENTAJA DE LA INICIATIVA

Antes de penetrar de lleno en la técnica de estos finales expliquemos un factor que tiene decisiva importancia: la acción de la torre en el mismo momento en que se inicia el final. La torre agresiva posee una ventaja vital contra la torre defensiva. La ventaja de la iniciativa, la posibilidad de asumir primero el ataque a los peones rivales, es casi siempre decisiva. Para evitarlo, es habitualmente mejor contraatacar que resignarse al papel pasivo de una defensa.

Veamos:

EJEMPLO 1



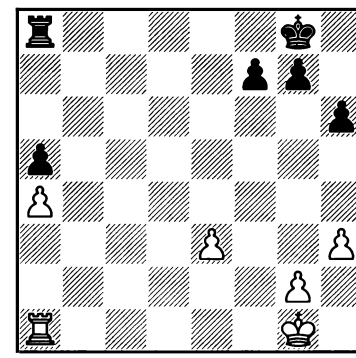
Se trata de una posición absolutamente simétrica. ¿Quién está mejor? Desde el punto de vista puro de la lógica, la posición es absolutamente equilibrada, pero no es así. En esta posición está mucho mejor quien juega primero. La ventaja de la iniciativa es casi decisiva. Quien juega, ubicará su torre en una columna abierta, por ejemplo, en "b1" ("b8" para las negras), para seguir inmediatamente con ♖b5 (...♖b4), atacando el peón "a" rival. Esto permitirá tener una torre agresiva en "b5" ("b4"), que ataca al peón de "a5" ("a4"), contra una torre defensiva, la de "a8" ("a1"); la comodidad de quien tenga esta posición dominante será extraordinaria.

UN PRINCIPIO VITAL

El principio estratégico que justifica la importancia de la ventaja de un tiempo en las conformaciones simétricas de peones es el siguiente: una torre necesita dos tiempos para atacar a cualquier peón adversario cuando no está en una columna abierta y cuando tiene peones propios delante de los peones rivales. Quiere esto decir que quien inicia las maniobras agresivas obliga a la torre rival a inmovilizarse en el sostén de sus propios peones desde atrás de los mismos, lo que le resta movilidad.

Nada de eso pasaría si la posición que acabamos de dar no ofreciera simetría en la situación de los peones y las negras, por ejemplo, pudieran ganar un tiempo en mérito a la posibilidad de atacar de frente a algún peón rival. Observemos la posición que damos enseguida:

EJEMPLO 2



En este caso serían las negras las que tendrían la iniciativa, aun cuando les correspondiera jugar a las blancas. ¿Por qué esa diferencia? Pues por la existencia de un peón aislado en "e3", que permitirá ganar un tiempo y por lo menos equilibrar las "chances".

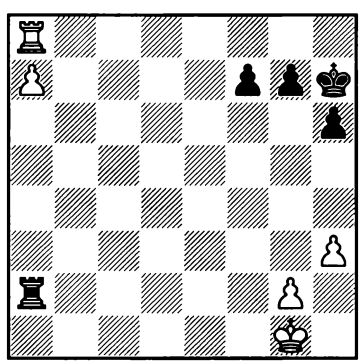
En este caso, contra 1.♖b1 sigue 1...♖e8, atacando el peón, no para capturarlo, como es natural, sino para ganar el tiempo que permita atacar antes que el rival al peón "a4" si es defendido el "e3". Si 2.♔f2, entonces 2...♖e4, obligando a la torre blanca a replegarse a "a1" para apoyar el peón y las negras quedarían con gran ventaja posicional.

OTRA REGLA BÁSICA

Si en cambio 1.♖b1 ♖e8 2.♖b5 (que es lo mejor) 2...♖xe3 3.♖xa5, y ahora se produce un final de peones iguales, probablemente tablas, pero con alguna ventaja para el negro, porque se habrá llegado a la posible aplicación de otro principio fundamental: en los finales de torres tiene ventaja la torre que ataca un peón libre rival, desde atrás. Esto obliga a defenderlo con la otra torre, lateralmente, lo que le resta movilidad y no apoya el avance del peón, o a defenderlo como en esta posición desde adelante, lo que, si bien permite el avance, va atacando de parálisis progresiva a la torre defensora. Por ejemplo, si en la posi-

ción del texto las negras juegan 3...♖a3 4.♖a8+ ♔h7 5.a5 ♖a2 6.a6 g5 7.a7, se observa que mientras los avances del peón "a" blanco han aumentado el radio de acción de la torre ofensiva y defensiva negra, la torre blanca se encuentra ahogada en "a8" y no puede moverse. A pesar de esto el final sería probablemente tablas, porque el peón en séptima significa una fuerza compensadora muy valiosa en esta posición. Pero las blancas deben jugar bien para no perder. Las negras, en esta posición, deben tratar de no dejar nunca ninguno de sus peones a merced de la agresión de la torre blanca, pues hay que evitar que mediante ese simple expediente ganen el tiempo, o para coronar el peón "a7", o para recobrar la autonomía de la torre, a costa de la pérdida de ese peón o de un jaque, lo que sería mucho más grave. Veamos:

EJEMPLO 3



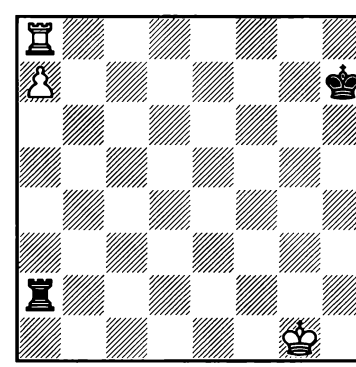
En esta posición, prácticamente la misma a que llegamos en el ejemplo anterior, la única posibilidad de victoria de las blancas estriba en poder sacar la torre de "a8", dando jaque, para coronar el peón rápidamente y ganar la torre, o atacar un peón adversario para cambiarlo por el de "a7", recobrar la autonomía con su torre ahogada en "a8" y hacer rápidamente tablas en lugar de tener que soportar un largo final.

Analizando sobriamente se observa que el peón "f7" no corre peligro de ser atacado, porque la torre negra al capturar el peón de "a7" lo defiende. El punto fuerte para escudar al rey es, pues, la columna "f", ya que no hay riesgo de que sea atacado con éxito el peón que cubrirá al rey negro de los jaques rivales.

DÓNDE NO TIENE IMPORTANCIA UN PEÓN MÁS

Para facilitar el raciocinio del jugador se puede anticipar que este final es tablas, ya perdiendo las blancas el peón "a7", o teniéndolo de ventaja. Por ejemplo, si se sacan del tablero los tres peones negros del ala rey y los dos blancos de ese sector, el final es también tablas, pues no es posible sacar la torre sin perder el peón. La técnica es la siguiente: debe conservarse el rey negro en "g7" o "h7", y cuando el rey blanco va a "b1", atacando la torre, replegarse con ésta para después, a medida que avance el rey, colocarla en la octava (primera) línea y cuando el rey defienda el peón de "a7", dar jaque.

¿Y por qué dejar el rey negro en "g7" o "h7"?, preguntarán algunos ajedrecistas bisoños, pero impacientes, que no se resignarán a este papel pasivo del rey en el siguiente final:



Pues porque apenas salga el rey de la segunda línea, el blanco puede dar jaque y luego coronar el peón. Y si para evitar estos jaques en la primera línea, el rey negro juega a "g7" y luego a "f7", entonces viene el chiste táctico ganador de ♖h8, para seguir, si ...♖xa7, con ♖h7+, ganando la torre. Esto es muy elemental para los jugadores avezados y ha de ser, en cambio, muy instructivo para los principiantes. Y no debe olvidarse que del conjunto de sutilezas tácticas de este tipo se hacen los

grandes problemas que iremos desentrañando una vez que sepamos estas cosas elementales.

ENSAYO DE MANIOBRA TÍPICA

Conocido esto, que es muy importante, volvamos al ejemplo 3 (póngase la posición sobre el tablero). El plan de las blancas es llevar el rey a "b1", atacar la torre, desplazarla de la segunda línea, explotar la circunstancia de que no puede abandonar la columna "a", y luego remontar con el rey hasta tomar contacto con el peón de "a7". Quedándose quietas las negras, el final es tablas, ya que apenas el rey blanco se ubique en "b6" (puede colocarse para facilitar el análisis), la torre negra da jaque en la columna "b", y una vez el rey deje de apoyar el peón, la torre vuelve a la columna "a". Para hacer esto, la única precaución que debe adoptarse es ubicar el rey negro en "g6" o en "f6", para que el rey blanco no puede capturar el peón de "f7".
Pero en cambio las negras pueden intentar algún plan que, sin duda, fracasará, pero obligará a las blancas a jugar con cuidado. Puede seguirse (vuélvase a la posición del ejemplo 3) con...

1...g5

Hay que colocar un peón en "h4" y el otro en "g5" antes de sacar al rey de la séptima línea, para evitar que la torre blanca se mueva atacando uno de esos peones, como pasaría si 1...♔g6 2.♔f1 ♔f6 3.♔e1 g5 4.♖h8, para seguir si 4...♖xa7 con 5.♖xh6+, que da tablas rápidamente

2.♔f1 ♔g7 3.♔e1 h5 4.♔d1 h4 5.♔c1 ♔f6 6.♔b1 ♖a6 7.♔b2 ♔f5

El rey pierde contacto con el peón "f7", especulando con que éste no puede ser atacado mediante 8.♖f8, porque después de 8...♖xa7 las negras defenderían el peón base. Esto quiere decir que en los finales de torre de este tipo, el rey debe guarecerse en la columna donde el peón, base de la segunda línea, esté más cerca del peón en séptima rival. En este caso, la columna "f'.

8.♔b3 ♔f4 9.♔b4 f5 10.♔b5 ♖a2 11.♔b6

Las blancas han logrado, en un temerario afán de ganar, apoyar el peón "a" y ahora amenazan sacar la torre. Si las negras quieren hacer tablas, no tienen nada más que hacer que dar jaque al rey para ubicarse de nuevo en "a2" cuando el rey abandone el contacto con el peón de "a7", pero pueden complicar el final mediante el posible sacrificio de la torre por el peón "a" después de...

11...♖b2+ 12.♔c7

Si 12.♔a6 es igual, por el jaque en "a2" después de 12...♖xg2.

12...♖xg2 13.♖g8

O cualquier otra casilla de la octava línea.

13...♖a2 14.a8♕ ♖xa8 15.♖xa8 ♔g3 16.♖a3+ ♔g2

El final sería probablemente tablas, pero las blancas deben jugar con cierto cuidado. La maniobra para empatar sería traer el rey rápidamente sobre los peones negros mediante...

17.♔d6

Para seguir si...

17...g4, con **18.hxg4 fxg4**

19.♖a2+

Dando jaque perpetuo, pues el rey no puede irse de la zona de influencia de sus peones, para no perderlos. También podría empatarse con 19.♔e5 h3 20.♔f4 h2 21.♔xg4 h1♕ 22.♖a2+ ♔g1 (o 22...♔f1) 23.♖a1+, tomando la dama. Contra 22...♔g1 no sería bueno 23.♔g3, para dar mate en "a1", por la réplica 23...♕h8, defendiendo el mate, y ganando. En este primer paso sobre finales de torres hemos visto, pues, cosas elementales pero muy necesarias para comprender temas más complejos que iremos desarrollando y

que han de interesar aún a los jugadores de primera fuerza, que, como dice Alekhine, están lejos de ser infalibles en la partida práctica e ignoran muchas cosas aún. Como es natural, no las desentrañaremos nosotros, pero sí recopilaremos lo que la experiencia ha enseñado hasta ahora. Que es mucho.

II.- EL ABUSO DE EMPATES PARA EVITAR RIESGOS

Empezaremos a conocer finales más complejos de torre y peones. Ya hemos dicho cuál es la importancia de los mismos. Afirmamos que ningún gran maestro puede enorgullecerse de jugar esta etapa de la lucha a la perfección y robustecimos nuestra afirmación con las palabras indiscutibles del actual campeón mundial.

Y si pasamos revistas a nuestro medio, podría llegarse a afirmaciones más serias: casi ningún jugador comprende claramente la técnica de estos finales, ya que las partidas indican a menudo, no errores graves, que éstos aún podrían disculparse si se tratara de jugadas, sino falta de técnica elemental para conducir la torre en la etapa final de la lucha. Es un permanente dialogar con la incertidumbre, un navegar a tientas, aun cuando a menudo provoca victorias, porque quien se defiende tampoco logra arrancarle a la posición el máximo de recursos.

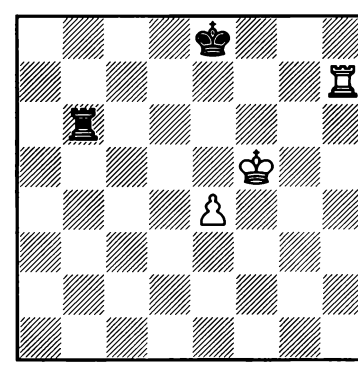
Hay una razón para que los jugadores de nuestro medio no logren dominar racionalmente la técnica de los finales de partida. Muy pocas son las oportunidades en que se llega al final en nuestro país, en igualdad de condiciones, o con desequilibrio pequeño. Cuando así sucede, el cotejo se declara tablas, porque todos temen fracasar en esta etapa de la lucha. Sólo siguen finales de este tipo cuando compiten con rivales débiles, y los ganan, por los errores en que el contendiente incurre, que facilitan la tarea. Pero finales propiamente dichos, en los que sólo hay imperceptibles diferencias posicionales, casi nunca se disputan entre jugadores de la misma calidad. El cómodo expediente del empate resuelve todo, pero conspira contra la eficiencia de nuestros mejores ajedrecistas, pues es precisamente ésta la etapa donde suelen ser superados por los maestros de manera más concreta.

Ya hemos explicado de qué manera logran los jugadores de gran calidad simplificar el combate en el momento oportuno para llegar a finales aparentemente iguales, en los que luego imponen pequeños detalles estratégicos y su mayor experiencia en esta etapa de la lucha. Podríamos citar infinidad de partidas en las que los maestros ganaron simplemente por esto, y, sin ir más lejos, es posible recordar el final de Landau con Grau, el de Flohr con Bolbochán, el de éste con Lilienthal o con Keres, el de Euwe con Piazzini, y otros en los que se puso en evidencia lo afirmado.

LA POSICIÓN DE PHILIDOR

El final madre de toda la teoría, la primera interrogante que se le presentó a los maestros, fue el de Philidor, que es así:

EJEMPLO 4



El enigma era éste: ¿Quién gana este final? Lo desentrañó Philidor al demostrar que era tablas, pero aun ahora hay buen número de jugadores de tercera y cuarta categoría, y aún otros, que no conocen la regla teórica que facilita el análisis y permite hacer tablas matemáticamente. La regla es la siguiente:

Cuando el rey del bando en desventaja está en la casilla que debe ocupar el peón que amenaza coronarse, el final se hace tablas manteniendo la torre en la tercera línea (sexta, para

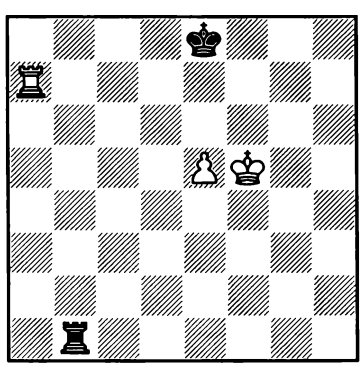
las negras) a la espera de que sea el peón, y no el rey, el que llegue primero a sexta. Una vez que el peón rival se ubica en la sexta línea, y sólo entonces, la torre debe ir a la octava línea (primera para las negras) para dar jaques apenas haya una amenaza de mate.

Por ejemplo: 1...♖a6 2.e5 ♖b6 3.♖a7 ♖c6 4.e6 ♖c1! 5.♔f6 ♖f1+, y tablas por jaque continuo si el rey se conserva cerca del peón. La razón técnica es clara. Lo que debe evitarse es que el rey blanco pueda guarecerse delante del peón que posee. Por esto hay que provocar primero el avance del peón a sexta.

EL FINAL DE BERGER

Esto no quiere decir que se gane matemáticamente si la torre no está en tercera (sexta), pero en ese caso el final es bastante más difícil. Durante mucho tiempo, por ejemplo, se creyó que el siguiente final lo ganaban las blancas:

EJEMPLO 5



Si en esta posición juegan las negras, hacen tablas fácilmente con 1...♖b6, para evitar ♔f6 antes del avance del peón. Las blancas deberían jugar, tarde o temprano, e6, pues la torre negra se mantiene en tercera línea y, cuando así lo hicieran, se empataría con el procedimiento anterior.

El gran teórico Berger había afirmado que en esta posición las blancas ganaban si les correspondía jugar, y en la partida práctica sucede generalmente esto. Pero Cheron descubrió que no era así, con lo cual contribuyó de manera poderosa a la técnica de los finales de torres y peones.

CÓMO LA DESTRUYÓ CHERON

Éste final es muy importante, pues a él se llega en casi todas las posiciones de torre y peón contra torre, cuando el negro logra la mejor situación de su rey, que es ubicarlo en la columna donde debe avanzar el peón rival. Se juega así:

1.♔f6

Malo sería 1.♔e6 por 1...♖b6+, llegando a la posición de tablas que ya conocemos.

1...♖e1!!

Ésta es la sutil jugada que halló Cheron para hacer tablas y no la aparente de 1...♖f1+ que hacía jugar Berger y daba origen a la victoria del blanco. Pero como es interesante ver porqué se pierde con 1...♖f1+ lo veremos a continuación: 2.♔e6 ♔f8! 3.♖a8+ ♔g7 4.♔e7 ♖f7+ 5.♔d6 ♖b7 6.e6 ♖b6+ 7.♔d7 ♖b7+ 8.♔c6, y las blancas ganan.

Este final sería tablas, en cambio, si hubiese más de dos columnas libres entre el peón que amenaza coronarse y la torre que jaquea al rey blanco. Por ejemplo, si la torre negra estuviera en la columna "a" y la torre blanca en la columna "b".

En cambio, el empate se produce jugando como indica Cheron (volvamos a la posición del ejemplo 5):

2.♔e6 ♔f8 3.♖a8+ ♔g7 4.♔d6!

Si 4.♖e8 se haría tablas mediante 4...♖a1!, poniendo la torre en situación que deje tres columnas libres entre ella y el peón que avanza, secreto táctico fundamental.

4...♔f7!

Y tablas.

De ello se deduce que colocando el rey en sexta, delante del propio peón que avanza, se puede desalojar al rey adversario de la octava línea, pero no se logra triunfar cuando la torre del bando en desventaja logra ubicarse en una casilla lateral que deje tres columnas libres entre ella y el peón, o cuando se coloca justo en la columna detrás del peón que amenaza coronarse y éste se halla aún en quinta.
En el caso del ejemplo anterior la torre blanca se encuentra en la columna ideal, que es la "a". Quiere decir que si el peón, en lugar de estar en "e5" estuviera en "d5" se debe ubicar la torre blanca en "h7".
Cheron sintetiza el principio relativo a este final, de la siguiente manera: "La torre de la defensa ejerce su máximo de resistencia si se ubica dejando tres columnas entre ella y el peón rival. La posesión de este espacio intermedio constituye la posición correcta de la torre defensora".

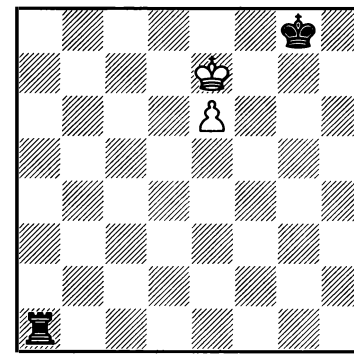
UN PROBLEMA DIFÍCIL

Estos dos finales tienen una gran importancia porque la mayoría de finales de torres con varios peones por bando se resume en uno de los que hemos explicado, cuando ambos juegan bien y la posición no ofrece otros desniveles.
Más adelante reproduciremos íntegramente la recopilación hecha por el estudioso Cheron sobre el clásico final de Tarrasch, siguiente, que es el ideal a que aspiran llegar quienes tienen un peón de ventaja y el rey rival está delante del peón.

Veamos la posición del ejemplo nº 6.

¿En qué posición debe estar la torre blanca para ganar, y en qué posición hace tablas? Pregunta imposible de contestar para quien no conozca plenamente la técnica de estos finales. Obsérvese que la torre negra está en la mejor casilla (lo más lejos posible del rey y el peón que avanzan, lista para dar jaques horizontales o verticales dejando tres columnas libres).

EJEMPLO 6



Podemos anticipar que jugando las negras en esta posición, las blancas ganan estando la torre en las siguientes casillas: h2-g2-d2-c2-b2-h3-g3-d3-c3-b3-h4-g4-d4-c4-b4-h5-g5-d5-c5-b5-g6-d6-c6-d7-d8-c8 y b8. O sea, que ganan estando en 27 de las 64 casillas del tablero, y sólo empatan de estar la torre en cualquiera de las otras casillas libres que no hemos enumerado, que son en realidad: "h6", cualquiera de las columnas "f" o "e", y las "b6", "c7" y "b7", ya que no podría estar en ninguna de la primera línea ni en la columna "a", pues la torre negra la capturaría. ¿Por qué esto? Conviene que el aficionado trate de averiguarlo antes que le demos la solución completa de este importante y capital problema técnico de los finales de torres y peones.

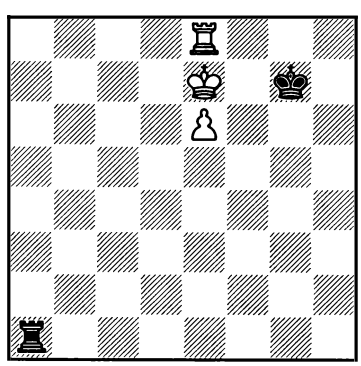
CÓMO SE GANA

La razón es clara en líneas generales. La torre en la columna "d" tapa los jaques laterales de la torre negra que está en el mejor sitio en que debe ubicarse siempre la torre que combate contra el peón de ventaja: lo más lejos posible del rey rival y, en último caso, en una columna separada por otras tres del monarca adversario.
Ubicando la torre en "b5", "c5", "d5" o "h5", se gana por la posibilidad de cubrir los jaques de la torre negra. Éstas deben jugar ahora 1...♖g1, para evitar el jaque en la columna "g" con la torre blanca, que desalojaría al rey de esa zona, lo replegaría en la columna "h" y

permitiría ganar fácilmente. Seguiría 2.♔f6 (amenaza ♖g5+) 2...♖f1+ 3.♔f5 ♖xf5+ (Si 3...♖e1 4.e7, seguido de ♖g5+ y ♖e5) 4.♔xf5 ♔f8 5.♔f6 ♔e8 6.e7, ganando.
Si la torre blanca se ubica en "b4", "c4", "d4" o "h4", se gana aun cuando como en el caso anterior las negras jueguen primero 1...♖g1, las blancas replican con 2.♔e8 ♔g7 (la torre negra no debe irse de la columna "g" por la amenaza de jaque vertical de la torre) 3.e7 ♖g2 4.♖d4, amenazando ♔d7, etcétera.
Es tablas, en cambio, si la torre estuviera en "h6", "b6", "c6" y "b7", por la réplica ...♔g7, que quita al rey blanco la posibilidad de ubicarse en "f6". Se observa que, como principio general, podría establecerse que es sólo tablas en estas posiciones si está el rey blanco delante del peón que avanza, cuando la torre blanca no amenaza jaques en la vertical o cuando el rey blanco no puede ir a "f6" por impedírselo el rey negro desde "g7".

Veamos ahora un final muy usual y difícil de conducir:

EJEMPLO 7



Este final es tablas, sea cualquiera el que juegue, y la razón se funda en lo que dijimos antes. No se amenaza jaque con la torre blanca en la columna "g", y el rey negro está en la mejor casilla en que puede ubicarse cuando no puede estar delante del peón rival. Esa casilla es la que, en línea horizontal, esté separada sólo por un cuadro con el peón que avanza. El final se hace tablas así:

1.♖d8! ♖a7+ 2.♖d7

Si 2.♔d6 ♖a6+, etcétera.

2...♖a8!

UNA REGLA VITAL

Ésta es la única jugada que permite empatar. Hay que evitar en este tipo de posiciones que el bando en ventaja ubique su rey en la octava línea, apoyando desde ella el avance del peón, especialmente cuando se pueden cubrir con la torre los jaques horizontales.
El sistema para empatar es el siguiente: mientras la torre blanca ocupe una de las casillas "d6", "d7" o "c6", la torre negra debe mantenerse inmóvil en "a8" y el rey negro debe jugar alternativamente entre "g7" y "g6". La razón de estas jugadas de rey estriba en impedir que el rey blanco pueda girar alrededor del peón cuando se inicien los jaques horizontales de la torre y, además, para que el rey negro esté pronto a ubicarse en "f6" o "g7" en una sola jugada.
Son estas reglas del Dr. Tarrasch, ya que el final es de él, así como los análisis que damos. Sus afirmaciones no pudieron nunca ser destruidas en este final. Pero sigamos jugando, pues es muy instructiva la maniobra.
Es de hacer notar que hay que evitar que el rey blanco vaya a la octava línea, sólo cuando la torre blanca está en "d6", "d7" o "c6". Por ejemplo si estuviera en "d1", seguiría 2...♖a7+ 3.♔d8 ♔f6, etcétera.

3.♔d6+

No serviría 3.♖d6 por 3...♔g6 (única jugada que hace tablas. Contra cualquier jugada vertical de la torre seguiría 4.♔e8 y contra cualquiera horizontal, 4.♖d8. Ejemplo: 3...♖b8? 4.♖d8 ♖b7+ 5.♔d6 ♖b6+ 6.♔d7 ♖b7+ 7.♔c6, ganando. Éste es un caso típico de comprobación de lo malo que es tener la torre que defiende tan cerca del rey que apoya el avance del peón. Al jugar ...♖b8, las negras colocaron la torre sólo a dos columnas libres del monarca adversario, y por eso es posible la

maniobra del texto). Quedamos en que contra 3.♖d6 en lugar de 3.♔d6+, se hace tablas mediante 3...♔g6!! La maniobra seguiría así: 4.♖c6 (4.♔d7 ♔f6) 4...♔g7!, y tablas.

3...♔f6

También hace tablas 3...♔f8.

4.♖f7+ ♔g6 5.♖f1 ♖a6+

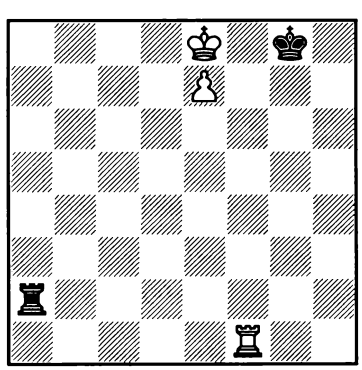
Y comienzan los jaques horizontales de la torre, mientras el rey negro evita que el monarca blanco vaya a "f6", única casilla que anula los jaques horizontales en esta posición.

LA DIVISIÓN DE CHERON

Cheron divide el estudio de los finales de torre y un peón contra torre, en dos partes y, en realidad, es lo exacto. Primero los finales en que el peón ha llegado a séptima, apoyado por el rey, y se trata de los peones que no están en los dos extremos del tablero; la otra parte la comprenden los finales de peón "a" o "h".

Para hacer tablas en aquellos finales no debe olvidarse nunca el famoso principio de Tarrasch, de las tres columnas libres entre el rey que apoya el peón y la torre que amenaza dar jaques horizontales. En síntesis, que la torre debe estar siempre ubicada en la zona más alejada posible del rey rival que avanza con el peón. Veamos otro ejemplo de Tarrasch:

EJEMPLO 8



Esta posición es muy común, ya en esta situación del peón y rey como en otras similares de otras columnas. La posición puede correrse colocando el rey en "d8" y el peón en "d7", etc., pero en ese caso la mayor resistencia se lograría con la torre negra en "h2" y el rey negro en "b8".

Obsérvese, en la posición del ejemplo 8, que el rey negro ocupa la peor posición posible dentro de las tres únicas casillas en las que es probable hacer resistencia. El rey negro estaría mucho mejor en "g7", o aun en "g6", que en la casilla del texto, por la fuerza que ahora tiene la amenaza ♖g1+, que lo lleva a la columna "h".

El ejemplo 8 muestra una posición en que las blancas ganan, aun cuando jueguen las negras mediante 1...♖a8+ 2.♔d7 ♖a7+ 3.♔e6 ♖a6+ 4.♔e5! (no 4.♔f5 por 4...♔f7, haciendo tablas) 4...♖a5+ 5.♔f6 ♖a6+ 6.♔g5 ♖a5+ 7.♔g6 ♖a6+ 8.♖f6, tapando los jaques y ganando, pues ahora la única jugada sería 8...♖a8, a lo que seguiría 9.♖d6 y luego ♖d8, etcétera.

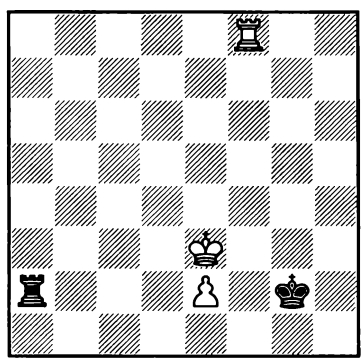
Como se verá, es éste un final muy instructivo. Resulta admirable la sutil maniobra del rey blanco para ponerse a cubierto de los jaques horizontales, y se gana, precisamente, porque la afortunada posición de la torre blanca permite cubrir los jaques en la columna "f". En cambio, el final que acabamos de ver habría sido tablas con sólo estar el rey negro en "g7" o "g6", pues se empataría por jaque perpetuo con la torre en la horizontal. Perpetuo que es posible por estar el rey a tres columnas de la torre jaqueadora.

EL REY DELANTE DEL PEÓN

Por lo pronto, ya sabemos que para tener posibilidades de triunfo debemos poder colocar nuestro rey delante del peón que poseamos cuando se trate de finales de rey, peón y torre contra rey y torre. En estas posiciones se gana casi siempre, salvo cuando el rey adversario está en la misma línea del peón que avanza, lo que sólo permite ganar, como hemos visto, en determinadas posiciones, o cuando la torre apoya al peón que avanza desde la casilla

donde éste debe coronarse, lo que también hace muy probable el empate, y aun en otras posiciones que también estudiamos.
Pero en la generalidad de los casos el rey delante del peón adversario no está entorpeciendo ese avance, sirve para asegurar posiciones ganadoras.

EJEMPLO 9



En esta posición las blancas ganan, aun cuando jugaran las negras primero. Pero este ejemplo es en realidad una excepción, ya que se trata de la única posición en que se gana cuando, aun estando el rey blanco delante del peón, el monarca adversario se encuentra sólo con una columna que lo separe del peón que avanza y por lo menos en la misma línea que éste.
Quiere esto decir que el final es tablas cuando el monarca negro está justo en la misma línea que el peón rival, aun de costado, si únicamente lo separa una columna y la torre negra mantiene tres columnas de distancia con el rey blanco.
Y entonces, ¿por qué causas el final que damos como ejemplo se gana? ¿Acaso el rey negro no se halla en la segunda línea, igual que el peón, y la torre no está separada por tres columnas libres del rey blanco? Sí, pero también es cierto que el peón en su casilla inicial es el único que gana cuando el rey negro está en séptima (segunda), como ahora, por el hecho accidental de que puede saltar dos casillas de un golpe. Este final sería tablas si colocáramos el rey blanco en "e4", el peón blanco en "e3" y el rey negro en "g6". Pero ahora se gana así:

1...♖a3+ 2.♔f4 ♔f2 3.♖e8 ♖a7 4.e4 ♖f7+ 5.♔e5 ♔e3 6.♔e6 ♖a7 7.e5 ♖a6+

Si 7...♔e4 8.♔f6.

8.♔f5!

Única para ganar. No serviría, en cambio, 8.♔f7 por 8...♔f4 9.e6 ♔f5, que lleva a una posición típica de tablas, que ha hecho conocer un viejo final de Kling y Horwitz, pues si 10.e7 seguiría 10...♖f6+ 11.♔g7 ♖g6+ 12.♔h7 ♔f6 13.♖f8+ ♔xe7, y tablas. Si, en cambio, 10.♖h8 ♖xe6 11.♖h5+ ♔g4 y tablas.
Pero es interesante hacer notar que este final se ganaría con la maniobra indicada en el último término si corriéramos la posición de las piezas una columna a la izquierda, es decir, colocando el peón en la columna "d", etc. Estas sutilezas muestran la dificultad de estos finales.

8...♖a5 9.♔f6 ♔f4 10.e6 ♖f5+

Si 10...♖a6 11.♖f8 ♔e4 12.♔f7 ♔e5 (o 12...♔f5) 13.e7, ganando.

11.♔e7 ♖a5

Si 11...♖h5 u 11...♔e5, 12.♖a8. Si, en cambio, 11...♔g5 12.♖g8+.

12.♖f8+

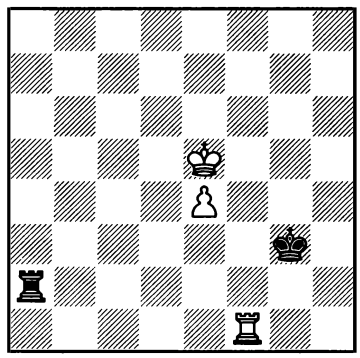
Seguido de ♔f7, ganando.

UNA LEVE MODIFICACIÓN Y TODO CAMBIA

Veamos ahora otro ejemplo, parecido en posición, pero que es tablas por la mejor situación del rey negro y especialmente de la torre negra, que puede atacar al rey adversario por dos sectores.

(véase diagrama en la página siguiente)

EJEMPLO 10



Este final es tablas si les corresponde mover a las negras, a causa de que podría jugarse:

1...♖a8

Esta ubicación de la torre en la primera línea es ineficaz contra los peones más avanzados, pero estando el peón sólo en la cuarta línea, o más atrás, el procedimiento más cómodo para empatar es el de los jaques frontales cuando la torre blanca no puede cubrirlos.
En cambio, son malos los jaques frontales con la torre cuando el rey está más adelantado, porque existe el procedimiento, que ya veremos, de desalojar a la torre con el rey sin peligro de perder un peón.

2.♔d6

Si 2.♖f7 ♖a5+ 3.♔f6 ♔f4, etc.

2...♔g4 3.e5 ♔g5 4.e6 ♔g6

Como se observa, el secreto del empate es no perder en ningún momento la posesión con el rey de la misma línea en que el peón rival se ubica, siempre, claro está, que sólo lo separe una columna del mismo, pues en todos los demás casos el peón gana.

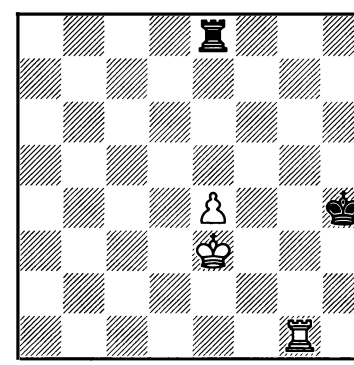
5.e7 ♖a6+

Ahora se hace tablas por jaque perpetuo por estar la torre separada tres columnas del peón enemigo. No serviría 6.♔c5 por 6...♖e6, ni tampoco 6.♔d5 por 6...♖a5+, seguido, ya de un nuevo jaque o de ...♖e5, si el rey ataca la torre.

LOS PELIGROS DEL REY EN LA BANDA

En cambio, como ya hemos dicho, toda la dificultad desaparece cuando el rey negro está en la banda (columnas "a" o "h") a un costado del peón que avanza y separado por dos columnas del mismo. En estos casos se gana si se tiene la prudencia de confinar al rey negro en ese sector.

EJEMPLO 11



En esta posición ganan las blancas, cualquiera que sea el que juegue. Se trata de la posición más compleja de las que pueden producirse cuando el rey está separado por dos columnas lateralmente del peón de ventaja y en la columna "h" ("a"). Y es la mejor posición para el negro, pues la torre entorpece el avance del peón y hay tres líneas de espacio entre el peón blanco y la torre que lo contiene. Se gana así:

1...♔h5

Ahora podremos aprender algo interesante. Si 1...♖e7, aparentemente una buena jugada de espera, se perdería en seguida por no estar más la torre separada tres casillas del peón que avanza. Se lograría desalojarla con una típica maniobra de rey, mediante 2.♔d4 ♖d7+ 3.♔c5! ♖e7 4.♔d5 ♖d7+ 5.♔e6,

expulsando a la torre y avanzando victoriosamente el peón. Esto no sería posible con la torre en la octava línea, pues seguiría ...♖e8+ y el rey tendría que regresar para apoyar al peón. Sabemos, pues, ahora, cómo se maniobra cuando la torre trata de contener al peón de frente y lo separan de éste menos de tres casillas libres.

Es ingeniosa la maniobra para ganar si las negras juegan primero; 1...♔h3. Debe partirse de la base de que no se puede mover, por ahora, el rey blanco, por la amenaza de un jaque que lo obligue a retornar a su situación actual para evitar el perpetuo, o para no verse en la obligación de jugar ♖e1, devolviéndole la libertad al monarca negro. Se hace, pues, más complejo el triunfo, que se produce así: 2.♖g5 ♔h4 3.♖g2! ♔h3 4.♖g1! ♔h2 (si 4...♔h4 5.e5!! ♖xe5+ 6.♔f4, etc.) 5.♖g5! ♔h3 6.e5 ♔h4 7.♖g1!!, y nuevamente se especula con la amenaza de mate.

2.♖g3 ♔h4 3.♖g2 ♔h5

Si 3...♔h3 gana 4.♖g1, como en la variante anterior. Es decir, que el secreto está en llegar a la posición del ejemplo y que les corresponda jugar a las blancas, las que ganan con e5!! por la posibilidad de mover el rey, atacando la torre desde "f4" y amenazando mate con ♖h1.

4.♖g1!!

UN "ZUGZWANG" RARO

Y se ha llegado a una rara posición de "zugzwang". Las negras tienen muchas jugadas, pero todas pierden.

4...♔h6

Si 4...♔h4 sigue 5.e5, como ya vimos.

5.♔f4

Ahora puede salir el rey por un detalle accidental, y es la amenaza de mate que permitirá ganar un tiempo y colocar el peón en quinta, donde gana siempre.

5...♖f8+ 6.♔e5

Amenaza ♔d6, que gana enseguida.

6...♖e8+ 7.♔f6

Por lo que se hace valer la amenaza de mate. Es interesante observar, como muestra el mismo Cheron, que si el rey negro estuviera en "h7" o "h8", también se ganaría mediante el siguiente procedimiento: 7.♔f5 ♖f8+ 8.♔e6 ♖e8+ 9.♔f7, y nuevamente se gana por la amenaza de mate.

7...♖f8+ 8.♔e7

Desaloja a la torre de la columna "e" y gana enseguida, después de e5.

De lo que se deduce que cuando el peón está en la cuarta línea, el rey atrás y la torre adversaria delante del peón, sólo se gana si el rey negro está separado dos columnas del peón blanco y se encuentra arrinconado en la banda. Y se gana por las amenazas de mate, que permiten avanzar el peón, por lo menos, un paso.

En cambio, este final se gana siempre en toda otra posición de la torre negra y el peón blanco más avanzado, y fácilmente, cuando entre la torre que contiene al peón y éste no hay como mínimo tres casillas libres.

III.- RESUMEN DE LO ESTUDIADO

Estos finales son tablas cuando el rey que lucha contra el peón está delante de éste y si la torre que coopera con el rey contra el peón está en la tercera línea. También sabemos que en estos finales la torre debe pasar a la octava línea justo cuando el peón llega a la sexta línea, para dar jaque desde atrás al rey que apoya el avance del peón.

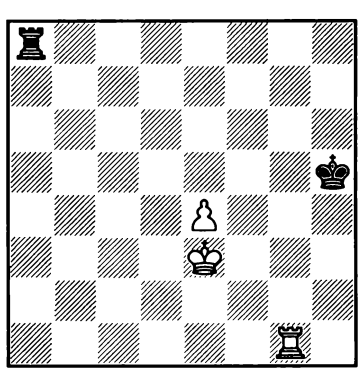
También sabemos que la torre que lucha contra el peón debe estar lo más lejos posible del peón cuando el rey del bando en desventaja ha sido desalojado de la columna en la que el peón avanza. Para hacer el máximo de resistencia debe estar separada tres columnas del peón que avanza.

Otro detalle importante es el que surge de la gran resistencia y la abundancia de posiciones de empate que emanan de la buena ubicación del rey cuando éste lucha de costado contra el peón y el rey que apoya a éste se encuentra delante del mismo. En esos casos debe colocarse el rey separado por una casilla del peón que avanza y, de ser posible, mantenerlo en línea horizontal con el rey rival o con el peón. Por ejemplo: contra un rey blanco en séptima y un peón blanco en sexta, la buena ubicación del rey negro es "g7" o "g6".

Y finalmente hemos llegado a los finales en que el peón se encuentra contenido por la torre, el rey que apoya al peón está atrás de éste y el rey adversario se halla separado dos columnas del peón que avanza. Estos finales se ganan sólo cuando entre el peón y la torre hay menos de tres casillas de diferencia. Por ejemplo: ♙e5 y ♔e4 contra ♖e8. Pero son tablas cuando hay tres casillas entre ellos; por ejemplo: ♙e4 y ♔e3 contra ♖e8. Y también se ganan cuando el rey del bando en desventaja está en la columna "a" o "h", por las posibilidades que ofrecen las abundantes posiciones de mate que se producen.

El secreto de la victoria en este final, que transformaremos en el final número 12, es el de mantener alejado al rey negro en la banda, o sea que para ganar hay que perpetuarse con la torre en la columna "g".

EJEMPLO 12



La dificultad para ganar estriba en que luego de e5 sigue ...♖a4 y el rey blanco no puede avanzar para apoyar al peón; pero todo esto tiene remedio, como lo mostrará la solución que damos:

1.e5 ♖a4! 2.e6!!

Este es el secreto de la victoria. Significa el sacrificio del peón, pero especula con la amenaza de mate, similar a la de los ejemplos que dimos en nuestro parágrafo anterior.

2...♔h6

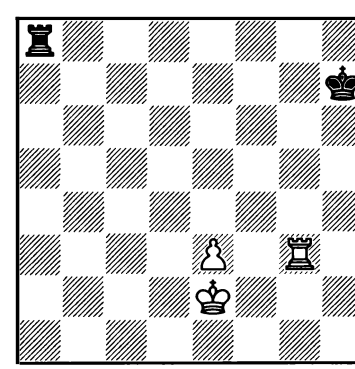
Si 2...♔h4 3.e7!! ♖a8 4.♔f4 ♔h5 5.♔f5, seguido de ♔f6, ganando. Tampoco serviría 2...♖a6 por 3.♔f4 ♖xe6 4.♔f5, atacando la torre y amenazando mate.

3.e7!! ♖a8 4.♔f4 ♖e8 5.♔f5 ♖xe7 6.♔f6

Ganando la torre por la amenaza de mate, típica en esta posición.

Ahora veremos un nuevo y sutil ejemplo, también original de Cheron, que tanto se especializó en la técnica de estos finales.

EJEMPLO 13



En esta posición, si juegan las blancas ganan, y si juegan las negras hacen tablas. Se trata de la mejor posición de torre para las blancas, por cuanto apoya el peón de "e3" y, además, anula al rey negro al retenerlo en la banda del table-

ro. Asimismo, las negras están también en la mejor posición de su torre, ya que ésta se halla lo más alejada posible del peón que avanza y puede dar jaques laterales o frontales sin temor a que el blanco la anule.

EL MATE COMO DETALLE TÁCTICO

El secreto del final estriba en explotar con las blancas una amenaza de mate con el rey blanco que permita ganar un tiempo y avanzar un paso el peón de "e3". Las negras, para salvarse, deben tratar de atacar rápidamente con el rey la torre de "g3" para dejar al peón "e3" sin defensa de la torre y dar jaques o atacar al peón cuando el rey blanco se aleje, lo que obligará a éste a replegarse en apoyo del peón indefenso. Ya sabemos la idea madre que anima a cada uno. Veamos cómo hacen las blancas para ganar:

1.♔d3!

Dijimos que el blanco ganaba aun cuando la torre negra estuviera en otra posición y que aun se triunfaba más fácilmente. De estar la torre en "d8" se ganaría con 1.♔f3 ♖f8+ 2.♔e4 ♔h6 3.♔e5, y luego igual que como se produce en la variante que daremos.

1...♔h6!

Si 1...♖d8+ 2.♔c4 ♖e8 3.♔d4 ♖d8+ 4.♔e5 ♖e8+ 5.♔f6 ♖f8+ (si 5...♖e4 6.♔f5, seguido de e4) 6.♔e6 ♖e8+ 7.♔f7, ganando.

2.♔d4 ♖d8+

Si 2...♖a4+ 3.♔e5 ♖a5+ 4.♔f4, y e4.

3.♔e5 ♖e8+ 4.♔f5! ♖f8+ 5.♔e6 ♖e8+ 6.♔f7 ♖e4 7.♔f6

Ganando, pues las negras no pueden evitar simultáneamente las amenazas de ♖h3++ o, en su defecto, ...♔f4 seguido de e4.

En cambio, si jugaran primero las negras sería tablas, por la siguiente maniobra:

1...♔h6! 2.♔d3

Malo sería 2.e4, a causa de 2...♖a2+, cambiando las torres apenas el rey avance y haciendo tablas el final de reyes.

2...♔h5

El rey negro sigue avanzando, pues explota el hecho de que no es posible aún el avance del peón por la amenaza de ...♖a2+ y cambiar las torres si el rey blanco avanza.

3.♔d4 ♔h4! 4.♖g7

Si 4.♖g1 seguiría 4...♖d8+, y apenas el rey se acerque a la torre, entonces ...♖e8. Si 4.♖g6 se empata con 4...♔h5, volviendo a atacar la torre. Como detalle interesante conviene hacer notar que este final se hace tablas, jugando con negras, sólo si la torre negra está en "a8" o en "d8". En cualquier otra casilla se perdería.

4...♖d8+ 5.♔e5 ♖e8+ 6.♔f5! ♖f8+

No 6...♖xe3, a causa de 7.♔f4, que amenaza a la torre y mate.

7.♔e6 ♖e8+ 8.♖e7 ♖xe7+ 9.♔xe7 ♔g4

Y tablas, pues se ganaría el peón.

ALGUNAS CONCLUSIONES FUNDAMENTALES

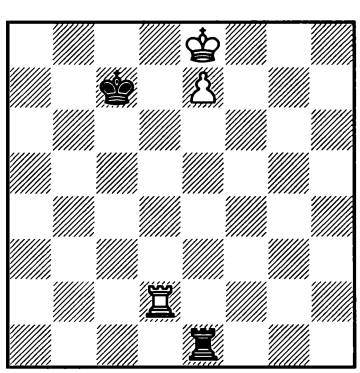
Como resumen de todo lo que hemos visto podría establecerse lo siguiente: que la posición ideal para combatir a un peón cuando el rey que lo apoya está delante del mismo es aquella que permite al monarca que se defiende estar en el costado corto, o sea el que ofrece un menor espacio entre el peón y la banda (si se trata de un peón "e", el costado rey, o si se trata de un peón "d", el ala dama). Esto permite que la torre que lucha contra el peón esté en el costado largo, o sea el que deja mantener tres columnas o más libres entre el peón y la columna que la torre ocupa.

Cuando el rey que lucha contra el peón está separado dos columnas de éste, sólo hay probabilidades de tablas cuando el peón está en segunda o tercera línea. Apenas el peón llega a la cuarta línea, el final se gana matemáticamente, cualquiera que sea la situación del rey defensor, pues si bien la posición de la banda da probabilidades de mate, en cambio las otras tienen otra deficiencia grave. Si, por ejemplo, el rey en desventaja se haya en la columna "g", la torre que lo detiene en la columna "f" y el peón en la columna "d", la torre que colabora con el rey defensor, que se halla en la columna "g", estará necesariamente separada del peón "d" por sólo dos columnas libres en su mejor posición, que sería siempre la columna "a". *Y sólo hace tablas la torre que está separada tres columnas del peón que avanza.*

Ahora estudiaremos algunos finales en los que el rey de la defensa está en el costado largo, o sea si, por ejemplo, el peón que avanza apoyado por el rey se halla en la columna "e", el rey en desventaja se encuentra en la columna "c" y su torre en el costado corto, o sea el de rey. En síntesis, para nuestra definición, costado largo es el que deja más espacio entre el peón y la banda y costado corto, el que deja menos columnas libres.

Veamos un famoso ejemplo de Kling y Horwitz, que ya en 1851 estaban preocupados por la técnica de estos finales.

EJEMPLO 14



Ésta es una de las posiciones típicas de estos finales, que se ganan siempre, salvo si el peón estuviera en una columna del extremo ("a" o "h"). En cualquier otra columna, se gana matemáticamente, de acuerdo con la maniobra del texto.

1.♖c2+ ♔b7

Si 1...♔d6 2.♔d8 ♖xe7 3.♖d2+ ♔e6 4.♖e2+, ganando la torre. Si 1...♔b6 2.♖c4 ♔b5 3.♖f4, etcétera.

2.♖c4 ♖e2 3.♔d7 ♖d2+ 4.♔e6 ♖e2+ 5.♔d6 ♖d2+ 6.♔e5 ♖e2+ 7.♖e4

Ganando. En cualquier otra posición de la torre negra también se gana. La del texto es la que ofrece más resistencia.

EL PEÓN DE LA BANDA ("a" o "h") OFRECE MENOS POSIBILIDADES

En cambio, con el peón de la banda es muy difícil ganar en casi ningún caso cuando este peón está muy atrasado o cuando la torre que lo apoya se encuentra delante del peón que avanza, o cuando es el rey el que está en esa situación. Pero no nos extenderemos sobre esos finales técnicos, que podrían dar lugar a docenas de estudios como el presente, ya que existen textos voluminosos que los trazan sin agotarlos en todas sus sutilezas.

Con lo visto nos ingeniaremos para entrar en los finales de partidas de torres y peones, finales prácticos que nos serán muy útiles. Por otra parte, se amoldan mejor a este curso nuestro, que más que un curso de técnica pura es un curso de alta estrategia del ajedrez en todos sus aspectos. Y veremos de qué manera gravita ésta en los finales de partidas de torres y peones.

IV.- LA EXPERIENCIA EN FINALES DE PARTIDAS

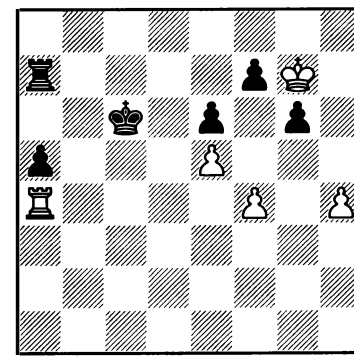
Entraremos ahora en otra etapa más agradable del estudio sobre los finales de torres. Hasta el momento estudiamos solamente finales teóri-

cos analizados. Nos hemos preocupado de analizar los finales que la teoría agotó y que sin embargo muy pocos jugadores dominan, por ese hábito de no estudiar nunca cosas útiles que domina al hombre en casi todas las actividades.
El aspecto ameno del juego del ajedrez agrada siempre más que el estrictamente teórico, cuya aridez reconocemos, pero es evidente que antes de entrar en el terreno semianecdótico, como ahora vamos a hacer, o en el terreno estratégico, que vendrá más tarde, es necesario enseñar detalles elementales de la técnica de estos finales, para que el aficionado comprenda con claridad lo que mostraremos en el curso de estos análisis de finales de torres y peones.
Antes de estudiarlos desde el punto de vista estratégico es prudente que probemos una afirmación repetida por nosotros varias veces, sobre la inseguridad manifiesta de la gran mayoría de maestros en estos finales. Y para que esa afirmación no sea atrevida, repetiremos algunos ejemplos que hace varios años dio el Dr. Alekhine, entonces aspirante al campeonato mundial, en el artículo que publicó en la revista "Mundial". Con ellos, y algunos otros que agregaremos, trataremos de probar la verdad de aquella afirmación, que se hace más evidente en las posiciones irregulares de peones.

SERIO ERROR DE LASKER

Pocos maestros han tenido en el mundo un prestigio más justificado que Emanuel Lasker, como conductor de finales. Quizá sólo el de José Raúl Capablanca ha sido más merecido. Y, a pesar de ello, vamos a ver cómo ambos, en determinadas posiciones críticas, evidencian inseguridad y dejan de obtener victorias que hasta ese momento habían sido pacientemente gestadas.
En el torneo de Moscú de 1925 Lasker fue derrotado por Lövenfisch por haber omitido en un final de torres la jugada exacta que le habría permitido empatar el juego.

La posición era la siguiente:



Esta posición se produjo después de la jugada 48ª de las negras. Le correspondía así jugar al Dr. Lasker, quien se encuentra en una situación delicada. Tiene su rey entre los peones rivales, pero el peón base "f2" está bien defendido por la torre negra, estratégicamente situada en "a7". Su adversario posee un peón libre en la columna "a", apoyado en la mejor forma, desde atrás, y además el rey negro está listo para cooperar en el avance. Es necesario, pues, apelar a procedimientos enérgicos para realizar algún plan antes que el peón de "a5" se torne más peligroso.
Lo único que podría brindar a las blancas posibilidades de "contrachances" sería tratar de valorizar su peón "h", o en su defecto agredir nuevamente el peón base "f7", eje de toda la cadena negra de peones. Y de la unión de estos dos proyectos surge como única jugada posible 49.f5!, que entrega un peón, pero crea al negro el dilema de tomar con peón "g", lo que permitiría el avance inmediato del peón "h" o con el peón "e", lo que facilitaría el avance del peón blanco a "e6" para provocar que el peón "f7" negro desaparezca de su situación actual y poder capturar el peón "g", única pieza que se opone al avance del peón "h" blanco. Lasker concibe el plan, pero con una jugada de atraso, lo que le es fatal.

EL TIEMPO ADQUIERE DECISIVA IMPORTANCIA EN LOS FINALES

El final ofrece como error fundamental la pérdida de un tiempo, factor decisivo en los finales de partida. Siguió así:

49.♔f6

La pérdida de tiempo. Lo justo era 49.f5!

49...♔b5 50.♖a1 a4 51.f5

¡Tarde piaste!

51...exf5 52.e6 fxe6 53.♔xg6 f4 54.h5 f3 55.h6 e5! 56.♖e1

No sería bueno 56.♔f5 a causa de 56...♖h7.

56...a3 57.♖xe5+

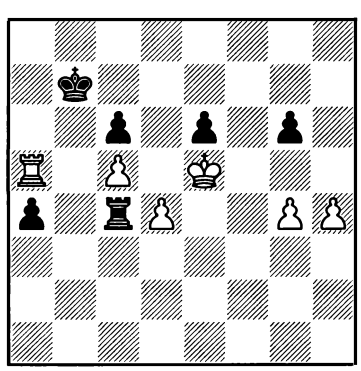
No alcanzaba a empatar 57.h7 a causa de 57...♖xh7 58.♔xh7 e4 59.♖xe4 f2, etcétera.

57...♔c4 58.♖e1 a2 59.h7 ♖a8 60.♔g7 f2 61.♖a1 ♔b3 62.♖f1 a1♕+ 63.♖xa1 ♖xa1

Las blancas abandonan, ya que ni siquiera les queda el recurso de dar muchos jaques, pues si 64.h8♕ seguiría 64...♖g1+ 65.♔f7 (para evitar ...♖h1+) 65...f1♕+, ganando fácilmente.

ERROR DE LASKER CON ACOMPAÑAMIENTO DE SPIELMANN

Nuevamente ese torneo de Moscú ofrece un ejemplo gráfico de la dificultad que encierran los finales prácticos de torres y peones:



Y el hecho adquiere mayor importancia si se considera que a un error de Lasker sigue otro no menos importante de Spielmann, que se ha especializado precisamente en el análisis de estos finales de torre desde el punto de vista puramente estratégico. La posición después de la jugada 35ª era la que muestra el diagrama anterior.

Es evidente que la posición de las blancas es muy superior. Hay más armonía en la ubicación de sus peones, que colaboran entre sí, y además el rey se halla muy bien situado. En cambio, los peones negros están totalmente desconectados, pero la situación un tanto rígida de la torre blanca crea algunas dificultades tácticas. El final se debe ganar mediante el avance del peón "g". La maniobra justa, según Alekhine, sería: si 36.g5! ♖b4 37.h5 gxh5 38.g6 ♖b1 39.g7 ♖g1 40.♔f6 h4 41.♖xa4 h3 42.♖a2, seguido de ♔f7, ♔g6 y ♔h7, que gana matemáticamente. Pero Lasker se precipita y juega:

36.h5 gxh5 37.gxh5 ♖c1?

Y en este momento Spielmann le devuelve la atención al ex campeón del mundo. Mediante una sutileza táctica notable, por cierto difícil de percibir aun para un jugador de primera categoría, la partida pudo haber sido tablas. Era necesario, en este caso, perder un tiempo para capturar el peón "h" blanco cuando se halle en "h6", para simultáneamente apoyar los peones de la tercera línea. Por ejemplo: 37...♖b4! 38.h6 ♖b3 39.♖xa4 ♖h3 40.♔d6 ♖xh6 41.♖b4+ ♔c8 42.♔xc6 e5+, y la partida habría sido tablas.

En cambio, ahora las negras están completamente perdidas. Veamos:

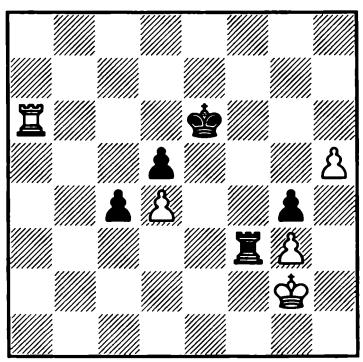
38.♖xa4 ♖h1 39.♔d6 ♖xh5 40.♖b4+ ♔c8 41.♔xc6 ♖d5 42.♖a4 ♔b8 43.♔b6

Y las negras abandonaron.

TAMBIÉN CAPABLANCA SE EQUIVOCA

Y que tenía razón Alekhine cuando afirmaba que casi nadie sabía jugar a la perfección los finales de torres y peones lo demuestra el ejemplo que damos a continuación, también

del torneo de Moscú de 1925. En él Capablanca, que jugaba con negras contra Spielmann, tenía una posición favorable por la acción de un peón libre en "c4", pero el entonces campeón del mundo se impresionó por la acción de un inofensivo peón pasado de Spielmann, y sólo consiguió empatar. Fuerza es reconocer, sin embargo, que Spielmann jugó de magistral manera a partir de la jugada 73ª de su rival.



El dilema de las negras, en la posición del diagrama, después de la jugada 73ª de las blancas, es serio.
Deben mover el rey agredido por la torre y hay dos planes distintos. Si va a "f5" deben desistir de contener el peón con el rey, para en cambio apoyar con esa pieza el peón de "c4" en su avance futuro. Si marcha a "f7", han de contener el peón con el rey, pero no tendrán apoyo para el avance del peón. Capablanca escogió este último procedimiento, que es precisamente el que no basta para ganar. En cambio, habría ganado con ...♔f5, de la siguiente manera: 73...♔f5 74.h6 ♔e4 75.♖g6 ♖f8! 76.♖xg4+ ♔d3 77.♖h4 c3 78.g4 c2 79.♖h1 ♖h8! 80.g5 ♖g8! 81.h7 ♖xg5+, seguido de...♖f5+ y ... ♖f8, que gana. Capablanca prefirió "atrapar al inocente peón "h" del adversario", según el comentario de Alekhine, y la partida, por esta causa, fue tablas. Siguió así:

73...♔f7? 74.♖d6 ♖f5 75.h6 ♔g8 76.♖d7 ♔h8 77.♔g1 c3 78.♖c7 ♖f3 79.♔g2 ♖d3 80.♔f2 ♖f3+ 81.♔g2 ♖e3 82.♔f2 ♖d3 83.♖c5 ♔h7 84.♖xd5 ♔xh6 85.♖c5 ♔g6 86.♔e2! ♖xg3 87.♔f2! ♖h3 88.♔g2 ♖d3 89.♔h2 ♔f6 90.♔g2 ♔e6 91.♔h2 ♔d6 92.♔g2 ♖d2+ 93.♔g3 c2 94.♔h4 ♖g2 95.♔g5! ♖g1 96.♖xc2 ♔d5 97.♔f4 ♔xd4 98.♖d2+

Y tablas de común acuerdo.
A través de los tres ejemplos que hemos visto se observa lo difícil que es jugar bien estos finales cuando se trata de posiciones poco usuales, o con formaciones de peones desiguales.

V.- POR QUÉ SE DESCONOCEN LOS FINALES

El jugador que se inicia en la práctica del ajedrez y sus primeros esfuerzos mentales son para aprender planteos. Trata de evitar que lo derroten rápidamente y no alcanza en realidad a comprender la utilidad de los finales, por la importante causa de que nunca llega a esa etapa de la lucha, y cuando por un azar arriba a la misma es tal el desequilibrio material que no interesa ningún conocimiento teórico.
Y así avanza por las categorías si resuelve convertir el ajedrez -vehículo admirable para entretenerse- en una pequeña fuente de vanidad. Y en pocas oportunidades necesita conocer finales. ¿Para qué, si sus verdaderos problemas están en evitar desenlaces vertiginosos en los planteos? Y en verdad que tiene bastante razón. ¿Para qué preocuparse de la vejez cuando se tiene la certeza de morir en la juventud? ¿Para qué averiguar cómo se ganan los finales, cuáles son las sutilezas de los mismos, si el aficionado muere o triunfa apenas sale del planteo o en la propia etapa inicial de la lucha?

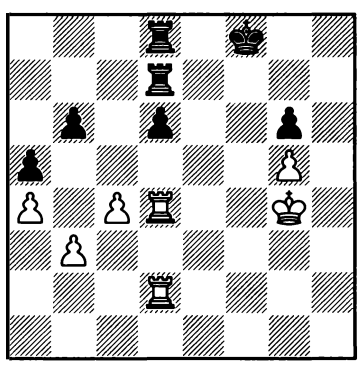
¿POR QUÉ SON DÉBILES TODOS LOS JUGADORES EN FINALES?

Progresa más tarde el jugador y se encuentre con un desequilibrio grande de conocimientos. Sabe bastante de aperturas, tiene un concepto estratégico más o menos lógico en el medio juego y en los finales de partida se equivoca fundamentalmente. No es en realidad porque

los errores sean más abundantes, sino porque son más graves, ya que muy a menudo no tienen salvación. Y esto les pasa aún a muchos jugadores de primera categoría, especialmente en nuestro medio, donde son pocas las partidas que llegan a finales más o menos razonables.
Hemos visto claramente esto al exagerar los ejemplos y buscarlos entre los grandes maestros.

NUEVO ERROR DE CAPABLANCA

En el torneo de Nueva York de 1927, Capablanca, con las blancas, empató el siguiente final, frente al Dr. Milan Vidmar:



Después de la jugada 41ª de las negras se arribó a esta posición, favorable a Capablanca por la mejor distribución de sus peones, decididos en dos grupos, contra tres del adversario, y además por la ventaja que significa la iniciativa en estos finales, como vimos al iniciar el tema. Las torres blancas tienen ventaja de espacio y pueden emprender cualquier plan. Para ganar se hace necesario cambiar una de las torres y tratar de entrar con la otra en la octava línea, para atacar por atrás a los peones negros, o ubicarla en "f6" para penetrar con el rey.
Capablanca realiza ese plan de manera defectuosa y sólo logra empatar, con lo que perjudica una labor excelente cumplida en la primera etapa de la lucha.
El plan ganador era el siguiente, según Alekhine: 42.♖4d3 (colocando ambas torres en líneas cuyo acceso a la columna "h" sea fácil) 42...♔e8 43.♖h2 ♔f8 (si 43...♖f7 44.♖h6) 44.♖f3+ ♔g7 45.♖f6 (amenaza ♖h6) 45...♖f8 46.♖xf8 (ahora el cambio) 46...♔xf8 47.♖h8+, seguido de ♖b8, ganando fácilmente.
En cambio Capablanca jugó así:

42.♖f2+ ♖f7 43.♖f6 ♖xf6 44.gxf6 ♔f7 45.♔g5 ♖e8!

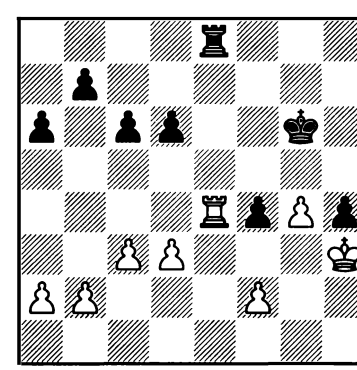
El recurso táctico que escapó sin duda a Capablanca al iniciar la maniobra.

46.♖xd6 ♖e5+ 47.♔f4 ♖e6 48.♖d5 ♔xf6

En la jugada 56ª el final fue tablas, pero ya ese resultado es evidente en la posición del texto.

DE LA BREVE ACTUACIÓN DE ALEKHINE EN RUSIA SOVIÉTICA

Veremos ahora un segundo ejemplo de Alekhine, frente a Iljin Genevsky, uno de los líderes del movimiento comunista ruso, cuya calidad de excelente ajedrecista el mismo Alekhine, ya declarado enemigo político de él, reconoció hace muchos años. Esa partida fue jugada en Moscú en 1920, cuando el campeón mundial vivía en esta ciudad.



Genevsky, que llevaba las piezas blancas, acaba de realizar su jugada 36ª, proponiendo el cambio de torres y haciendo clara nuestra afirmación de que aquel que desea jugar correctamente los finales de torres debe aprender

también minuciosamente los finales de peones.
En los finales de peones es necesario analizar minuciosamente, pues el concepto "tiempo" pasa a primer plano. Esos finales se definen habitualmente por "zugzwang", o sea, imposibilidad de jugar sin incurrir en un error, y por dicha causa no están regidos por leyes lógicas, sino que gana quien tenga mayor capacidad para analizar las consecuencias de una intrascendente movida de peón.
Volviendo al final del texto, las negras podrían eludir el cambio de torres, que a primera vista parece lo más atinado, pero a eso seguiría: si 36...♖f8 37.♖e7 ♖b8 38.♖e6+ ♔g5 39.♖xd6 ♖e8, y "la situación de las negras -según Alekhine-, si no es totalmente desesperada, sería digna de compasión".
Pero el cambio de torres es a primera vista muy malo, ya que luego de 36...♖xe4 37.dxe4 ♔g5 38.f3, las negras quedarían con el rey inmovilizado en el sostén del peón de "h4" y parece que sus jugadas de peones debiera agotarse. Aumenta la resistencia a cambiar las torres el hecho de que en un final de peones no existe ni siquiera la posibilidad de que las blancas se equivoquen, tan fácil es jugar por la preponderante acción del peón pasado y sostenido de "g4".

FINAL DE PEONES INSTRUCTIVO

Pero Alekhine halló la maniobra sutil para empatar el final, de la siguiente manera:

36...♖xe4 37.dxe4 ♔g5 38.f3 a5!

Ésta es la única jugada que permite empatar el final. En este tipo de finales habitualmente debe avanzarse primero, cuando el contacto con el enemigo es inminente, el peón que no está apoyado en el avance, manteniendo el de reserva que posee un buen sostén, pues éste será necesario cuando los peones rivales controlen las casillas de la quinta línea.
Si 38...d5 las blancas ganarían con 39.exd5 cxd5 40.b4 b6 41.a4, y si 41...a5 42.b5, o si 41...b5 42.a5, obligando a las negras a jugar el rey. Si 38...c5 39.a4! b5 40.axb5 axb5 41.b3, ganando. Si 38...b6 39.a4 b5 40.a5 c5 41.b3, ganando. Si 38...b5 39.b4, etc.
Se observa a través de estos análisis, cuyo autor es el propio Alekhine (damos el origen de los mismos, no para escudarnos con eventuales errores, sino para no adornarnos con méritos ajenos), la dificultad para conducir esta etapa de la partida por la trascendencia que adquieren minúsculas transposiciones de jugadas.

39.c4

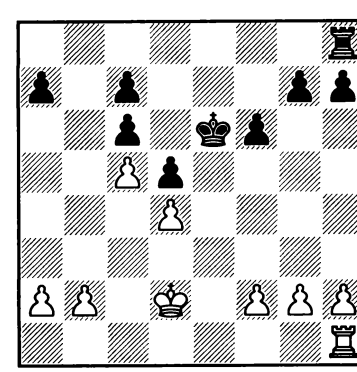
Eran, asimismo, insuficientes las siguientes réplicas: 39.a4 por 39...b5 40.b3 bxa4 41.bxa4 d5, etcétera. Así como también 39.b3 por 39...b5 40.a3 c5. Y, en cambio, las blancas perderían jugando 39.b4 por 39...axb4 40.cxb4 d5.

39...b5 40.cxb5 cxb5

Y tablas.

UN FINAL MAGNÍFICO

Por último veremos un ejemplo de extraordinaria importancia por su complejidad y lo instructivo de su desarrollo, que jugó Alekhine contra Spielmann, especializado en finales de torres, en el torneo de Nueva York de 1927.



Las blancas (Alekhine) están mejor por dos causas que ya conocemos. Los peones están

más armónicamente distribuidos, pues se encuentran en dos grupos; en cambio, los peones negros están en tres grupos, y uno de ellos, el de "a7", está aislado. Además, les corresponde jugar a las blancas, y esto es muy importante, pues sabemos lo que significa la iniciativa en los finales de torres, y esto se acentúa si se observa que se puede ganar cómodamente un tiempo mediante ♖e1+, apoderándose de la columna abierta.

Pero sabremos más cosas inmediatamente. ¿Dónde debe actuar la torre blanca en esta posición y en todas las posiciones similares?. Pues en donde pueda hacerlo horizontal y verticalmente a la vez, incidiendo sobre mayor número de casillas. Hay dos ubicaciones que le brindan catorce casillas de dominio. Son los escaques "e1" y "e3". ¿Cuál es la mejor de ambas? Pues claro resulta ver que "e3", ya que desde allí su dominio de la horizontal adquiere poder agresivo, puesto que no hay peones propios que entorpezcan su marcha, como desde la primera línea. Nótese la gran diferencia que hay entre jugar ♖h3 o ♖h1, o ♖a3 o ♖a1.

Conocemos el plan blanco: ahora hay que tratar de ver cómo compensa esto el negro. Pues por la posibilidad de vulnerar el peón "d4", que es débil y puede ser atacado desde "e4". Ahora que -dirán algunos aficionados- esto se puede evitar con f3, pero esto resulta desagradable, pues el peón, al ubicarse en "f3", restará a la torre blanca, que se ubicará en "e3", casillas muy valiosas para debilitar los peones rivales, como son "h3" y "g3", y no conviene achicar el poder ofensivo de la torre blanca.

El final, después de la jugada 19ª de las negras, siguió así:

20.♖e1+ ♔d7

Tampoco bastaba 20...♔f7, por la siguiente maniobra: 21.♔c3! ♖b8 22.♖e3, seguido de a3!, ♔c2, f3! y ♖b3, tras lo que, si las torres se cambian, se gana el final de reyes y peones, y si la torre negra juega a "e8", entonces ♔d2, para impedir que la torre penetre, y luego ♖b7, ganando.

21.♔c3 ♖b8 22.♖e3 ♖f8

LA TORRE SE CONVIERTE EN UN PÉNDULO

Un comentario muy gráfico hace Alekhine a estas jugadas negras. Dice que "como los movimientos de peones son muy malos, sólo resta a las negras mover la torre como **un** péndulo".

23.♖g3! ♖f7 24.♔b4

Las blancas no están seguras del camino de la victoria. Lo exacto era ♖h3, como se produce más tarde.

24...♖e7 25.♔c3

Si 25.♔a5 ♖e2 26.♖xg7+ ♔c8, y tablas.

25...♖f7 26.♖h3 h6 27.♔d2! ♖e7

En este momento el aficionado debe detenerse y analizar con cuidado. El camino de la victoria pura era seguir ahora con 28.♖e3, para continuar si 28...♖f7 con 29.♖a3, ganando un peón, y si 28...♖xe3 29.♔xe3 ♔e6 30.♔f4 g6 31.g4, que permitiría bloquear totalmente el ala rey y ganar luego con el rey blanco en el flanco dama. Así: 31...g5+ 32.♔e3 ♔d7 33.♔d3 ♔c8 34.♔c3 ♔b7 35.♔b4 ♔a6 36.♔a4 ♔b7 37.♔a5 a6 38.a4 ♔a7 39.b3! ♔b7 40.b4 ♔a7 41.b5 axb5 42.axb5 ♔b7! 43.b6!!, jugada clave de toda la maniobra, que escapó al análisis de Alekhine, según él mismo lo declara. Por eso no jugó lo justo en esta posición. El final, luego de b6, podría seguir así: 43...cxb6+ 44.cxb6 ♔b8 45.♔a6 c5 46.dxc5 d4 47.b7 d3 48.♔b6 d2 49.c6 d1♕ 50.c7 mate.

28.♖a3 ♖e4 29.♖a4 ♔c8 30.f3 ♖h4 31.h3 ♔b7 32.♔e3 f5! 33.♖b4+ ♔c8 34.a4 g5?

Y ahora son las negras las que se equivocan. Lo justo era 34...f4+ 35.♔f2 ♖h5 36.♖b3 ♖f5 37.♖d3 ♖f7 38.♖d2 ♖e7 39.♖e2 ♖xe2+ 40.♔xe2 a5, que hace tablas matemáticamente.

35.a5 g4 36.hxg4 fxg4 37.a6! gxf3 38.gxf3 ♖h1 39.♖b7 ♖e1+ 40.♔f4! ♖d1 41.♔e5 ♖e1+ 42.♔f5 ♖d1 43.♖xa7! ♖xd4 44.♖a8+ ♔d7 45.f4 ♖a4 46.a7! h5 47.b3!

EL REY COMO PIEZA DE COMBATE

El final es muy instructivo. La torre negra está en la mejor posición posible, pues ataca al peón "a", inmoviliza a la torre e impide ♔e5 por la amenaza ...♖e4+, que obliga a retornar con el rey a "f5". Ahora la torre debe salir de esa posición ideal, el peón "f" blanco se valoriza y el rey blanco decidirá la lucha.

47...♖a1 48.♔e5 ♖e1+ 49.♔d4 ♖d1+ 50.♔c3 ♖a1 51.f5! ♔e7

Única.

52.♔d4 h4 53.♔e5 ♖e1+ 54.♔f4 ♖a1 55.♔g5 ♖g1+

Malo sería 55...h3 por 56.♖h8 ♖xa7 57.♖xh3 ♖a1 58.f6+ ♔f7 59.♖h7+, seguido de ♖xc7, etcétera.

56.♔xh4 ♖a1 57.♔g5 ♖g1+ 58.♔f4 ♖a1 59.♔e5 ♖e1+ 60.♔d4 ♖a1 61.♔c3 ♖a3 62.♔b2 ♖a6 63.b4! ♔f7 64.♔b3 ♖a1 65.f6! ♖a6 66.b5 cxb5 67.♔b4

Ganando, pues si 67...c6 68.♖h8, etcétera.
Es éste uno de los finales más hermosos y difíciles que conocemos. Los dos errores señalados no atenúan su mérito, especialmente por la notable labor de Alekhine en la etapa final de la lucha. Esa doble incursión del rey para capturar el peón "h", regresar para atacar la torre y luego la ruptura en el ala dama es realmente extraordinaria y de un gran valor técnico.

VI.- LA META DE LA TORRE

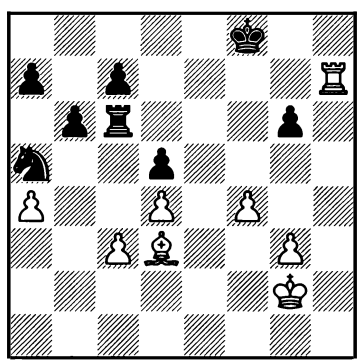
En otra oportunidad hablamos de la importancia de la ubicación de una torre en séptima. Vimos partidas en las que, en realidad, toda la estrategia consiste en realizar largas combinaciones para ocupar zona tan dominante de la lucha con una torre. Cuando un jugador se apodera de una columna abierta con una torre, aspira a dominar cuando le convenga la séptima línea, para decidir así el combate.
Es claro que una torre en séptima no tiene importancia por el mero hecho de estar en esa situación. Las casillas del tablero de ajedrez valen todas, en realidad, olvidándose de la existencia de las piezas que las ocupan, exactamente igual, pero desde que se ubican las piezas en el tablero ese valor cambia, pues hay zonas más propicias para atacar y defenderse con rapidez, como son los cuadros centrales.

EL SECRETO DE LA SÉPTIMA LÍNEA

La importancia de la séptima línea radica, en verdad, en dos detalles fundamentales. Habitualmente hay buen número de peones rivales en ese sector, que al entrar la torre quedan atacados, lo que condena generalmente a la torre rival a una precaria ubicación para apoyarlos y al hecho más importante técnicamente en los finales de que en el noventa por ciento de las posiciones el rey está en la octava (primera) línea y automáticamente queda bloqueado en ese sector por la acción de la torre en séptima.
Y es más importante esto porque los peones tienen el recurso (recurso habitualmente precario, porque la torre los ataca por retaguardia) de avanzar, y el rey no goza del derecho de soportar estoicamente un ataque o pasar por una casilla atacada. Al quedar anulado el rey en la octava línea, se crea automáticamente un desequilibrio grave, ya que un bando posee un rey activo y el otro un rey inutilizado, lo que es fuente de infinidad de derrotas, dada la enorme fuerza del rey como pieza de combate en los finales de partida.
Como es natural, esto se acentúa en los finales, porque quedan pocas piezas en el tablero. De lo que se deduce que en los finales de torre quien logra apoderarse de una línea o columna abierta desde la cual se fiscalice la acción del rey enemigo y se le aparte de la lucha, aun cuando sea por algún rato, tendrá todas las posibilidades de vencer.

UNA LECCIÓN TÍPICA DE CAPABLANCA

Esto lo veremos a través de un final muy instructivo, en el que se impone el dominio de la séptima línea, y luego en otro que se ganó por el dominio de una columna que separa al rey, dominio que se transformó en posesión de la séptima línea en el momento oportuno. Y veremos en ambos casos cómo la distinta fuerza agresiva de los reyes decide la lucha.
En el torneo de Nueva York de 1924 se produjo la siguiente posición después de la jugada 30ª de las negras, en una partida por muchos conceptos magnífica, que Capablanca le ganó a Tartakower:



La posición es muy instructiva. Las blancas dominan la séptima línea, y desde ella, no sólo apartan al rey enemigo de la lucha al tenerlo localizado en la primera (octava) línea, sino que atacan al peón base de "c7". Asimismo, el alfil de "d3" vulnera al peón de "g6", y esto obliga a la torre negra a perpetuarse en "c6", desde donde ataca el peón de "c3", por ahora intocable por la gravedad de la réplica ♗xg6. Aparte de esto, la posición blanca ofrece la posibilidad de que el rey coopere en la acción y vaya en busca de su colega negro, para abusar de la inercia a que está condenado. El hecho de que los peones blancos estén divididos en tres sectores y los negros en dos no alcanza, en este caso, a nivelar el juego, pero ofrece una dificultad mayor para las blancas por la serie de bases débiles que poseen. Pero Capablanca sortea esto de precisa manera:

31.g4

Las blancas comienzan a valorizar la ventaja material en el ala del rey.

31...♘c4 32.g5 ♘e3+ 33.♔f3 ♘f5

Ésta es una posición muy difícil, que ambos rivales analizaron cuidadosamente, pues justo en ese momento se suspendió la partida. Se creyó que hacía tablas la siguiente variante: 33...♘d1 34.♖h6 ♔g7 35.f5 ♘xc3. Tanto si 36.f6+, a lo que sigue 36...♖xf6, como 36.fxg6, a lo que continúa 36...♘e4, dan lugar a posiciones que el blanco no puede ganar, pero el final se decide de la siguiente manera: 36.♔f4!! ♘e4 37.♗xe4 dxe4 38.f6+! ♖xf6+ 39.gxf6+ ♔xh6 40.♔xe4! ♔h7 41.♔d5!! ♔g8 42.♔c6 g5 43.♔xc7 g4 44.d5 g3 45.d6 g2 46.d7 g1♕ 47.d8♕+, y gana.
Este final de reyes y peones, en el que se impone la mayor agilidad del rey blanco, obligó a Tartakower a buscar un final puro de torres para que, al desaparecer la amenaza de ♗xg6, su torre de "c6" recobre la autonomía en la columna "c". El final parece ahora muy difícil de ganar, pero... la torre en séptima es demasiado fuerte.

34.♗xf5 gxf5 35.♔g3!!

EL REY, PIEZA OFENSIVA

Obsérvese la diferencia. Mientras el rey negro sigue arrinconado en la banda del tablero, Capablanca no vacila en sacrificar su peón "c" con jaque antes que ver reducido su rey a la misma situación o muy parecida. Ahora perderá el peón, pero el rey blanco "pasará el Rubicón" y se ubicará delante de la torre rival, que se apodera de la sexta (tercera) línea, lo que, a los fines tácticos, quita valor al dominio de la línea avanzada sobre el juego enemigo. Además, explota la posición del rey negro y quiere colaborar con el monarca para amenazar mate con ♖h8 al tomarle las casillas "e7" y "g7" con el rey en "f6". Posición típicamente ganadora cuando, como en el caso

actual, hay un peón rival delante de la casilla donde debe ubicarse el rey (el peón negro de "f5", que protegerá al rey blanco de todos los jaques posibles por retaguardia en la columna "f").

35...♖xc3+ 36.♔h4 ♖f3

No serviría tampoco 36...♖c1, por 37.♔h5. Ni 36...a6 por 37.♖d7. Ni 36...c5, por 37.g6, seguido de ♔g5 y ♔f6.

37.g6!

Obsérvese la sangre fría con que Capablanca entrega todos sus peones para poder penetrar con el rey sobre el desventurado monarca negro, atacado de parálisis en la primera (octava) línea.

37...♖xf4+ 38.♔g5 ♖e4

Si 38...♖xd4 39.♔f6. Y ahora el blanco cosecha los frutos de los peones sembrados.

39.♔f6 ♔g8 40.♖g7+! ♔h8 41.♖xc7

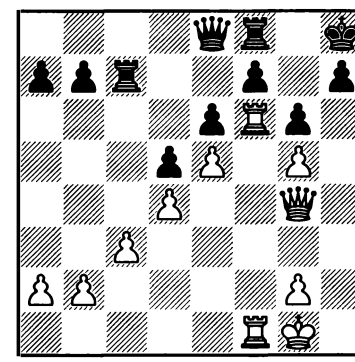
Al comentar esta partida, el propio Tartakower decía gráficamente en esta posición: "...y los veía caer rama por rama".

41...♖e8 42.♔xf5 ♖e4 43.♔f6! ♖f4+ 44.♔e5 ♖g4 45.g7+ ♔g8 46.♖xa7 ♖g1 47.♔xd5 ♖c1 48.♔d6 ♖c2 49.d5 ♖c1 50.♖c7 ♖a1 51.♔c6 ♖xa4 52.d6

Y las negras abandonaron.
El final es una verdadera cátedra de energía para explotar la ventaja de la torre en séptima, que se transforma en superioridad del rey ágil en los finales de partidas.

UN ENGRANAJE PERFECTO

Veremos ahora un final de otro tipo, de origen local, que algunos textos europeos han reproducido como modelo de posición típica de dominio de columna abierta en finales de torre. Es además, un buen modelo de "zugzwang", situación a que suele arribarse en estos finales. Se trata del final de la partida que jugué con el brasileño Souza Mendes, la que decidió el primer puesto en el torneo sudamericano jugado en Mar del Plata en 1928. Se llegó, después de la jugada 27ª de las negras, a la siguiente posición:



Las blancas están mucho mejor. Tienen sólo ventaja en espacio, pero ésta es muy neta, ya que las piezas negras se hallan encerradas. Todo indica que lo plausible es tratar de seguir la presión mediante la explotación de la columna "h", pero las negras, luego de...♖g8 y ...♖g7, lograrían una posición pasiva, pero casi inexpugnable, por la ausencia de un peón que pueda abrir una brecha en el ala rey.
Ante esta dificultad las blancas optan por llegar a un final con un peón de ventaja, pero escasamente ofensivo, por estar otro doblado y aislado en la columna "g". ¿En qué fundan entonces sus pretensiones de triunfo? En la fuerza que les dará la columna abierta y el rey negro encerrado en el reducido grupo de casillas: "g7", "h7", "g8" y "h8".

28.♕xe6 ♕xe6 29.♖xe6 fxe6 30.♖xf8+ ♔g7 31.♖f2

Con esta jugada las blancas apoyan su peón "b", que puede ser atacado por la torre rival. El negro debe tratar de impedir el avance de los peones del ala dama de las blancas, pues precisamente el peón de ventaja está en ese sector. Malo sería 31...♖f7, por 32.♖f6, atacando al peón y, luego de inmovilizar la torre

negra en "e7", ♔f2, ganando por medio de una maniobra de ♔e2, ♔d3, c4, o b3, previamente, apoyando este avance.

31...♖c6 32.♔f1 ♖a6 33.a3 ♖b6

El Dr. Souza Mendes jugó de la mejor manera. Trata de inmovilizar los peones blancos del ala dama y primero necesita provocar a3, para quitarle un punto de apoyo al avance del peón "b", muro sobre el que debe sostenerse la maniobra de toda la configuración de peones de esa zona, ya que b3 apoya a c4.

34.♔e1

El rey acude en apoyo del peón "b" para darle a la torre de "f2" mayor poder agresivo y para decidir la partida.

34...a5

¡Muy bien! Para jugar ...a4 y quitarle, aparentemente, toda acción al peón "b", "pivot" de toda la maniobra de peones del ala dama, por ser "b3" el punto de apoyo del avance del peón "c".

35.♔d1 a4 36.♔c2 h6

El Dr. Souza Mendes cede aparentemente por obligación la séptima línea, pero lo que en realidad busca es darle a su monarca un programa de acción. Así, después de 37.gxh6+ ♔xh6 38.♖f7, seguiría 38...♔h5 y el rey negro tendría un buen programa sobre el peón "g2" blanco y además la torre en séptima haría poco de bueno, porque no atacaría puntos sin sostén.

LA PARÁLISIS DEL "ZUGZWANG"

37.♖f1!

Una sutileza táctica. Se entrega un peón, pero se infiltra el virus de la parálisis a todo el juego negro. En realidad, las blancas gestan una posición de "zugzwang" muy instructiva, cuya fuerza radica precisamente en la posibilidad de entrar con la torre en séptima y mantener al rey enemigo en la primera (octava) línea.

37...hxg5 38.g4!

Y el bloqueo de peones se produjo. Ahora comienza el problema técnico de las negras.

38...♖b3 39.♖f6 ♖b6

Éste es el momento crítico de la lucha. Las blancas, para ganar, necesitan que el rey pueda entrar en la brega. Si, por ejemplo, jugaran las negras en esta posición, no se ganaría ni aun con la torre en séptima, porque el rey no coopera. Es necesario explotar la situación de la torre que se encuentra atada en "b6", en el sostén del peón de "e6", y crearle, si es posible, otro problema. Y este razonamiento permitió a las blancas hallar la jugada aparentemente absurda de:

40.b3!!

Que entrega un peón, pero permitirá la entrada del rey en el ala dama por la inmovilidad absoluta a que estará sometida la torre negra en "b6", única posición desde la cual puede apoyar su peón de "e6", eje de la defensa, y el de "b3", que trabaja el rey blanco en su inevitable avance.

40...axb3+ 41.♔b2

En este momento la partida se suspendió y el campeón brasileño abandonó, porque los análisis mostraron que no había defensa posible. Se trata de un "zugzwang" perfecto. Las negras pierden porque deben jugar y permitir la entrada de la torre en séptima, que decidirá la lucha mediante una simple sutileza táctica. Por ejemplo: 41.♔b2 ♔h7 42.♖f7+ ♔g8 43.♖c7 ♔f8 44.♖d7!, y ahora nuevamente hay que jugar, debiendo alejarse con el rey de la columna "g", lo que permitirá ♖g7, o irse a "g8", lo que dejará jugar ♖d6, cambiando las torres y ganando con el rey; así: 44...♔g8 45.♖d6 ♖xd6 46.exd6 ♔f7 47.♔xb3 ♔e8

48.♔b4 ♔d7 49.♔c5, seguido de a4, a5 y ♔b6, que gana fácilmente. Es éste otro final valioso que muestra la enorme desproporción de eficiencia entre una torre agresiva y otra defensiva, y la fuerza vencedora del dominio de una columna o línea desde la cual se restrinja la acción del rey enemigo.

VII.- NO SE DEBE GENERALIZAR, PERO...

Difícil es generalizar en los finales de torres y peones. Cada posición es un problema distinto que debe encararse particularmente, pues sutiles detalles, a menudo imperceptibles para el aficionado y aun para el maestro, truecan todas las reglas más o menos fundadas que puedan establecerse.

Pero hay algunos principios, entre los que hemos dado, casi indiscutibles, y uno nuevo y hasta un poco desconcertante es el afirmar que en algunas posiciones es conveniente tener un peón aislado. En los casos de peones aislados y libres, la verdad es más fácil de captar, pero en el caso que mostraremos, producto de una partida entre Bogoljubow, con blancas, y Maroczy, es menos claro porque ambas torres actúan bien.

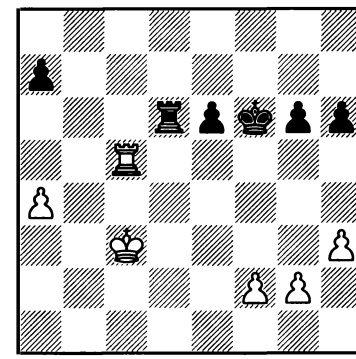
Este ejemplo nos mostrará otra causa que suele gravitar poderosamente en este tipo de finales. Y es la que se refiere a la necesidad de que el rey se mantenga en apoyo del ala de peones más numerosa, cuando la torre no defiende la base de los mismos.

LECCIÓN DE MAROCZY

Pero mejor será que rápidamente penetremos en el ejemplo, que nos facilitará la explicación técnica del por qué de su raro desenlace.

A la posición que nos muestra el diagrama se arribó después de la jugada 42ª de las blancas en la partida que estos maestros disputaron en el torneo de Carlsbad de 1929. La última jugada de las blancas fue el movimiento del rey de "d2" a "c3", pues el monarca se encontraba jaqueado por la torre negra.

Y ese movimiento del rey fue un error fundamental de la lucha.



Bogoljubow debió resignarse a jugar 42.♔e3, para que el peón de "f2" esté apoyado y no puede quedar a merced de la agresión de la torre negra. Es claro que él confió en que nada pasaría, pues directamente la torre no puede ir a "d2", pero Maroczy dispone de una maniobra que le ha de permitir atacar los peones del ala rey blanca y con esto valorizar el peón de "e6", que, si bien está aislado, se encuentra cómodamente defendido por el rey, y, de débil que sería con el rey blanco delante, se convierte en fuerte, porque el rey rival se encuentra alejado de la columna "e". Y de esto se desprende una regla elemental, pero que a menudo se olvida, y es la siguiente: el rey debe ubicarse en la columna donde se encuentre el peón aislado del adversario para evitar su avance y sacar provecho de la debilidad que significa el carecer de apoyo.

LA HABILIDAD DE LOS JUGADORES VIEJOS

Maroczy, viejo y sagaz maestro, que como todos los jugadores de larga experiencia juega magistralmente los finales, saca provecho de esos detalles del siguiente modo:

42...♖d1 43.♖b5

Si 43.♖a5 seguiría 43...♖f1, que ahora no es posible por la réplica 44.♖b2, que permitiría luego el viaje del rey blanco sobre el peón "a" negro. Pero Maroczy hará el "bluff" de un ataque al peón "a" rival, que en realidad tiene por objeto quitarle a la torre blanca su exce-

lente ubicación. Obsérvese que la torre blanca está en la casilla que le da el máximo de movilidad: siete casillas horizontales y siete verticales.

43...♖a1 44.♖a5 ♖a2

Y ahora los peones del ala rey sucumbirán por culpa del abandono en que los sumió el rey al alejarse de ellos. Pero veremos una lucha interesante entre el peón "a" libre de las blancas y la superioridad material en el ala rey negra.

45.♖xa7 ♖xf2 46.♖h7 h5 47.a5 ♖xg2 48.a6 ♖a2 49.a7 ♔g5 50.♖e7 ♔h4

El final está definido. Las negras quedarán con dos peones libres y unidos en el ala rey.

51.♔b3

Si 51.♖xe6 g5.

51...♖a1 52.♖xe6 ♖xa7

Ahora no se podía 52...g5 por 53.♖e4+, seguido de ♖a4, ganando.

53.♖xg6 ♔xh3 54.♔c2

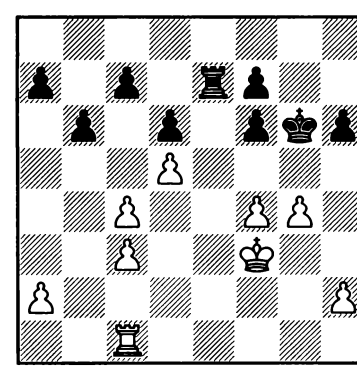
Éste es un final instructivo, que merece ser conocido, pues ahorra mucho trabajo mental a quien lo domina. En los finales de rey, torre y peón "a" o "h" de ventaja, contra rey y torre solos, gana habitualmente el peón del extremo cuando el rey está delante del mismo, si el rey adversario está separado del peón por cuatro columnas. Es decir, que para ganar con el peón "h", el rey adversario debe estar desde la columna "c" para atrás, y para ganar con el peón "a", el rey adversario debe hallarse en la columna "f", "g" o "h". En estos casos se gana matemáticamente. En los demás casos es casi siempre tablas. El ejemplo más claro lo habría dado Bogoljubow si hubiera jugado 54.♔c3 en lugar de ♔c2; en ese caso la partida se remataría así: 54...♖d7! (necesario para evitar que el rey se salga de su mal sector) 55.♖g5 h4 56.♖g8 ♔h2 57.♖g4 h3 58.♖g8 ♔h1 59.♖g6 h2 60.♖g8 (y ahora viene la maniobra ganadora con la torre para permitir que el rey negro salga de su situación encerrada) 60...♖f7 61.♔d3 ♖f1 62.♔e2 ♖g1 63.♖h8 ♔g2 64.♖g8+ ♔h3 65.♖h8+ ♔g3, y a 66.♖g8+ ♔f4, ganando. Éste es el único procedimiento para ganar este final, y sólo es posible cuando el rey se halla alejado, como en el ejemplo.

54...♖d7! 55.♖g5 h4 56.♖g1 ♖d4! 57.♔c3 ♖g4 58.♖a1 ♔g2 59.♔d3 h3

Las negras ganan con mayor facilidad a causa de la maniobra inferior escogida por el blanco para defenderse.

NUEVA DERROTA DE BOGOLJUBOW

En el mismo torneo fue vencido Bogoljubow por Johner, en un final también de torres y peones, resultado que vendría a probar que el notable maestro ucranio (alemán por adopción), disminuye en su eficiencia cuando de jugar finales de torres y peones se trata.



La posición, que se produjo después de la jugada 29 de las negras, es instructiva y característica. Ambos tienen peones doblados, pero las negras disponen de la ventaja de su dominio en la columna "e", que no puede ser fácilmente contrarrestado ya que si ♔f2, para darle un punto de apoyo a la torre, seguiría ...♖e4, y si en cambio ♖c2, para tener ese punto de apoyo sin abandonar la fiscalización

con el rey del cuadro "e4", entonces ...♖e8, seguido, si ♖e2, de ...♖c1, amenazando capturar el peón "c" con jaque.
En esta posición jugaban las blancas y buscaron una maniobra para abrir una columna en el ala dama, omitiendo una jugada necesaria para reducir al rey enemigo y asegurarse ciertas perspectivas de empate. La jugada justa era 30.f5+, para obligar a 30...♔g7, pues si 30...♔g5 seguiría 31.h4+ y mate. En cambio, Bogoljubow, con las blancas, jugó:

30.a4 f5! 31.c5 bxc5

Creemos que también pudo capturarse con el peón "d", pero las negras tratan de evitar una maniobra de ruptura mediante ♖d1 y d6.

32.♖b1 fxg4+ 33.♔xg4 ♖e3 34.♖b7 h5+ 35.♔h4

La lucha ha entrado en su periodo crítico. No caben ya dilaciones, pero es claro que quien está mejor es el negro por la situación dislocada de todos los peones blancos y la mala ubicación del rey en ese bando.

35...♖xc3 36.♖xc7 ♖f3 37.a5 ♖xf4+ 38.♔g3 ♖g4+ 39.♔f3 ♔f6 40.♖xa7 ♖a4 41.♖d7 ♔e5 42.♖xf7 ♖xa5 43.♖h7 ♔xd5 44.♖xh5+ ♔d4 45.♖h4+ ♔c3 46.♖h5 ♖a4 47.h4 ♖d4 48.♔g3 c4 49.♖f5 ♖e4 50.h5 ♔d4 51.h6 c3 52.♖f8 ♖e7 53.♔g4 ♖c7!

El final está matemáticamente ganado, pero es necesario proceder aún con cautela.

54.♖f4+ ♔d3 55.♖f3+ ♔e2 56.h7 ♖xh7 57.♖xc3 d5 58.♔f4 d4 59.♖c2+ ♔d3 60.♖a2 ♖e7 61.♖a8 ♔d2 62.♖a2+

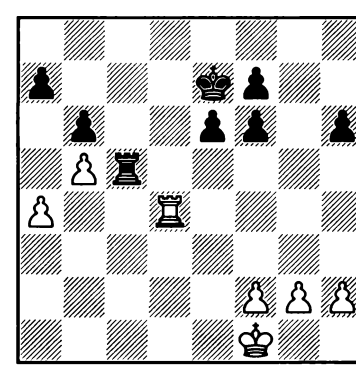
Las únicas posibilidades de empate en estos finales surgen, como estudiamos al iniciar este capítulo, de la ubicación de la torre a tres columnas libres de la columna en que el peón avanza y de la existencia del rey blanco en el otro flanco. Aquí las cosas están al revés, y, como es natural, salen la revés de las esperanzas blancas.

62...♔c3 63.♖a3+ ♔b4 64.♖a8 d3 65.♖b8+ ♔c3 66.♖c8+ ♔b2 67.♖d8 ♔c2 68.♖c8+ ♔d1 69.♔f3 d2 70.♖h8 ♖c7 71.♔e3 ♔c1

Y las blancas abandonaron. Este final también es una demostración típica de la manera cómo debe jugarse en estos casos.

RECUERDOS DEL TORNEO DE MONTECARLO DE 1903

Y finalmente veremos un ejemplo breve, pero instructivo, del doctor Tarrasch, considerado en su época y fuera de ella como uno de los técnicos más acabados en este tipo de finales. Tarrasch fue el primero que probó la enorme ventaja de la torre que apoya al peón que avanza desde detrás y la desventaja de tenerla delante del propio peón. Ahora lo veremos imponiendo magistralmente un peón de ventaja en un final muy difícil por la acción libre de la torre rival.
La posición era la siguiente después del movimiento 33ª de la partida que jugó con Marshall en el torneo de Montecarlo de 1903:



Las negras tienen un peón de ventaja, pero doblado y además el "h" está aislado, y esto es un problema serio. Ambas torres juegan eficientemente:

34.♖h4 h5 35.f3

Para darle paso al rey por vía "f2" sobre el peón aislado de "h5".

35...♔f8

El rey negro abandona el centro para apoyar el peón y darle libertad de acción a la torre de "c5" que lo sostiene.

36.♖d4 ♖c1+ 37.♔f2 ♖a1!

Ahora la torre negra es la más poderosa.

38.♔g3 ♔g7 39.♔h4 ♔g6 40.g4 hxg4 41.♖xg4+ ♔h6 42.♖c4

Las blancas han logrado un peón libre en la columna "h", pero éste no tiene ninguna fuerza, porque el rey negro está delante de él.

42...e5 43.♔g3 f5 44.♔f2 ♔g6 45.♔g3 ♖a3 46.♔f2 f4 47.h4 ♔h5 48.♖c7 ♖a2+ 49.♔e1 ♔xh4 50.♖xf7 ♔g3 51.♖f5 ♔xf3 52.♖xe5 ♖xa4 53.♖f5 ♖a1+ 54.♔d2 ♖a4 55.♔d3 a6

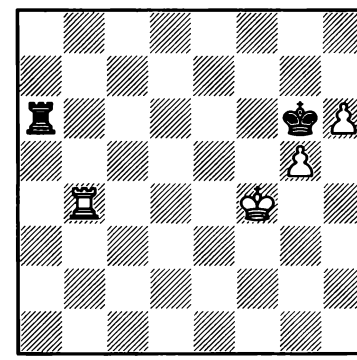
Y las blancas abandonaron.

VIII.- OTROS TIPOS DE FINALES CON TORRES Y PEONES

Entraremos en otra etapa de los finales de torres para tratar de mostrar hasta qué punto ofrece dificultad su técnica.
Mucho más de lo que hemos hablado sobre estos finales podría escribirse. Hay libros íntegros dedicados a desentrañar sus sutilezas y hay infinidad de eruditos que se han empeñado en agotar el tema. Pero para nosotros, que más que detalles tácticos nos preocupan principios estratégicos fundamentales y tratar de atrapar la idea de todas las posiciones, nos basta con lo que hemos visto a través de finales puramente teóricos y otros prácticos de no menor fundamento teórico.

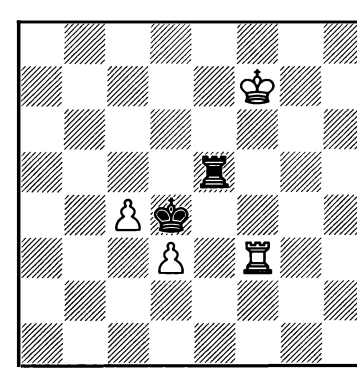
DE CÓMO DOS PEONES DE VENTAJA DE NADA SIRVEN

Ahora veremos cómo hay posiciones en las que es imposible vencer con dos peones de ventaja, según la teoría, y también en la práctica. No nos referimos a posiciones muy conocidas, en las que se hace claro esto, como en la famosa de Kling, que es así:



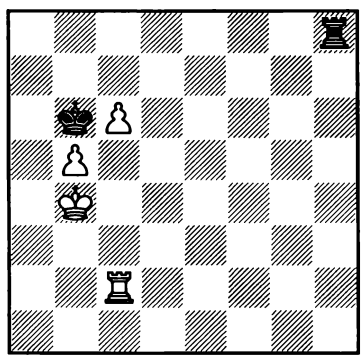
Esta posición es tablas y es fácil apreciar la causa. La torre blanca no puede dar jaque en la horizontal sin permitir que el negro sea quien primero ataque al rey blanco. Este rey no puede guarecerse entre sus propios peones por estar éstos en la banda. Si, por ejemplo, 1.♖b8 ♖a4+ 2.♔e3 (o 2.♔e5) 2...♖a7 (amenaza ...♔xg5) 3.♖g8+ ♔h7, y tablas, pues si la torre se va, el rey vuelve a "g6".

Antiguamente se decía que sólo había cuatro o cinco posiciones de tablas con dos peones de ventaja, pero Cheron encontró como 50 y aún omitió este tratadista francés algunas. Por ejemplo, son de él las siguientes posiciones de tablas:



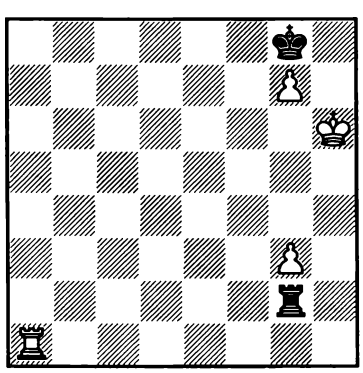
Este final es tablas típicamente, pues la posición puede producirse en otros sectores del

tablero con idéntico resultado. El secreto está en mantener la torre en la columna "e" para impedir que el rey blanco apoye a los peones. Sobre esta base pueden hallarse infinidad de finales tablas. Más curioso es el siguiente:

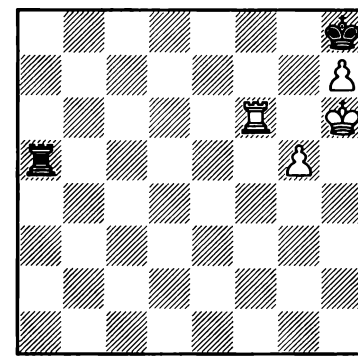


Este final es tablas, cualquiera que juegue. El peón no puede adelantarse, por ...♖c8. El secreto para empatar está en mantener la torre negra en la octava línea y dar jaques apenas el rey blanco quiera apoyar a los peones. Los jaques deben darse en horizontal. La razón del empate radica en que el rey no puede cobijarse entre los peones y esto muestra una vez más la gran debilidad de los peones en escalera ("b5" y "c6"), mucho menos fuertes que en horizontal, pues a la par que impiden que una pieza rival se meta entre ellos (en este caso el rey), brindan mayor protección al monarca, que puede guarecerse entre ellos.

En otras posiciones más accidentales se especula con el ahogado, como en las siguientes:



Este final, cuyo autor es Salvio (1723), se hace tablas mediante 1...♖h2+ 2.♔g6 ♖a2 3.♖f1 (si 3.♖xa2 sería ahogado) 3...♖f2, y tablas, porque la torre impide el mate, entregándose, especulando con el ahogado. Otro es el de Horwitz, que con variantes más o menos complejas se presenta en multitud de posiciones. Es así:

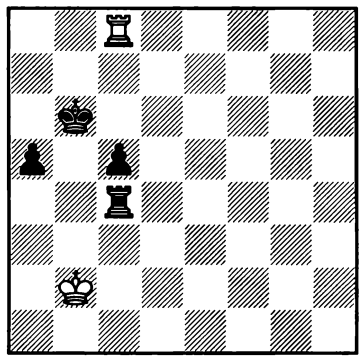


El final es tablas, jugando las negras, mediante 1...♖a6 (pues si 2.♖xa6 sería ahogado.) Si 2.♔g6 ♖b6 3.♔h5 (si 3.♔f7 ♖b7+ 4.♔e6 ♖b6+!, y tablas) 3...♖b5 (para impedir g6) 4.♖h6 (si 4.♖f7, entonces 4...♖xg5+, entregando la torre y produciéndose otro empate típico que origina el peón "h" en séptima) 4...♖a5 5.♔g4 (si 5.♔g6 ♖a6+, y luego ...♖xh6, con tablas, por ahogado) 5...♖a4+ 6.♔f3 ♖a3+ 7.♔e4 ♖a4+ 8.♔d3 ♖g4 9.♖h5 (malo sería también 9.g6 por 9...♖g1, manteniendo la torre en la columna "g" para dar jaque apenas el rey blanco quiera apoyar el peón de "g6") 9...♖a4!, y la partida sería tablas, pues la torre impide la marcha del rey desde la quinta columna, y si 10.g6 ♖g4, haciendo tablas como en el caso anterior.

UN FINAL HISTÓRICO

Pero esto es pura teoría y no son solamente estos los finales tablas con dos peones de ventaja. También es tablas el final, aun estando los peones separados, en que luchan los peón "a" y "c", o los "h" y "f", contra un rey ubicado delante de los peones agresores. No hace mucho, Capablanca debió resignarse a

hacer tablas con Spielmann en una posición similar a la de la partida Marshall-Rubinstein del torneo de San Sebastián de 1911, que es la que mostramos en el diagrama.



Al comentar esta posición, decía el Dr. Tarrasch que "el final es razonablemente tablas por la buena situación del rey blanco delante de los peones". El secreto del empate radica en que las blancas ubiquen su rey, cuando deba salir de la columna "b", en la "c", para dejarle al rey adversario el flanco donde las maniobras son menos cómodas por la falta de espacio para moverse, si desea ubicarse entre los propios peones.
El final siguió así:

1...♔b5 2.♖b8+ ♔a4 3.♖c8 ♖b4+ 4.♔c2

No sería bueno 4.♔c3 por 4...♖b1!

4...♖b5 5.♖h8 ♔b4 6.♖h1 a4

Con esta jugada las negras tratan de obligar al rey blanco a que vaya hacia la columna "a", para darle a su peón "c" y a su propio rey más elasticidad. Si 6...c4 seguiría 7.♖b1+ ♔c5 8.♖a1, y no hay forma de sostener los peones y avanzar con el rey.

7.♔b2 a3+

Si 7...c4 8.♖h8 a3+ 9.♔c2 (no 9.♔a2, a causa de que después de 9...♖g5 , amenazando ...♖g1+ y ...c3, el rey negro podría penetrar) y tampoco se podría forzar el final.

8.♔a2 ♔a4 9.♖c1 ♖a5 10.♖b1 c4 11.♖b8 ♖c5 12.♖a8+ ♔b4 13.♖xa3 c3

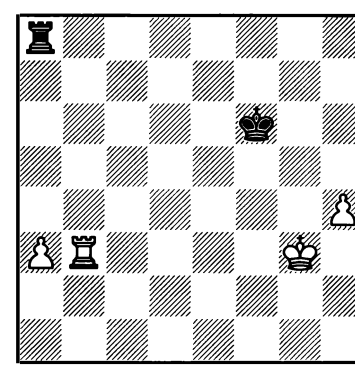
Si 13...♖h5 14.♖g3, y si 14...c3 15.♖g8, etc.

14.♖b3+ ♔c4 15.♖b8

Tablas, de común acuerdo. El rey blanco se coloca en todos los casos delante del peón.
Final típico que ha sido mejorado en varias oportunidades por maestros maduros. Es tablas siempre, mas quien lo conduce debe ajustarse a ciertas normas, para no perder.

GOTEBORG CONTRA ESTOCOLMO

Otro final instructivo es el de la partida que disputaron por correspondencia Goteborg y Estocolmo. Es tablas, porque la torre que apoya los peones lo hace horizontalmente y en esta forma carece de poder agresivo. Veamos la posición:



El secreto de este final, como el de casi todos los finales de torres, es apoderarse de la cuarta línea cuando el adversario está detrás de la misma. A primera vista parece imposible que el negro no pierda, pero se hace tablas jugando como sigue:

1...♖a4!

Paralizando al peón y al rey enemigos.

2.♖f3+ ♔g6 3.♔f2 ♖xh4

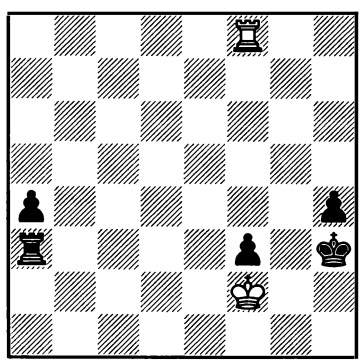
La única oportunidad de ganar es entregar el peón "h" para ver si se llega con el rey rápidamente en apoyo del avance del otro.

4.♔e2 ♖a4 5.♔d2 ♖a6 6.♔c2 ♖f6! 7.♖d3 ♔f7

Y tablas teóricamente.

BUEN EJEMPLO LOCAL DE 1917

Este ejemplo ofrece mucho interés teórico y podría agregarse a los casos típicos mostrados por Cheron. Se trata de un final que jugué en 1917 con Enrique Ruiz. La posición era la siguiente, después de la jugada 63ª de las negras:



El final parece perdido por las blancas, pero no es fácil comprobarlo, luego de la siguiente jugada que crea un perfecto "zugzwang".

64.♖f4!

Y ahora las negras deben jugar. No pueden mover el rey por la amenaza de ♖xh4++. Ni la torre, en horizontal, por la réplica ♖xa4, lo que llevaría a una de las posiciones tablas de dos peones ("h" y "f") que ya vimos. No queda, pues, nada más que:

64...♖a1 65.♖xf3+ ♔g4 66.♖c3!

En estos casos los jaques en la horizontal son más fuertes porque atacan a la vez los peones y, por otra parte, la torre en esa situación impide que el rey negro avance y se coloque detrás de su propio peón.

66...♖a2+ 67.♔g1 a3

Si 67...h3 seguiría 68.♔h1, y no se ve cómo podrían hacer las negras para ganar sin entregar uno de los peones y arribar a una posición típica de tablas.

68.♖c4+ ♔f5 69.♖c3!

No 69.♖xh4, por la réplica 69...♖b2, seguido de ...a2 y ...♖b1+, etcétera.

69...♔e5 70.♖h3 ♔d5 71.♔f1 ♖a1+

Es evidente que si 71...♔c4 seguiría 72.♖xh4+ ♔b3 73.♖h3+ ♔b2 74.♖h2+ ♔b1 75.♖h3 ♖a1 76.♔e2 ♔b2 77.♖h8, y tablas, pues el rey blanco está demasiado cerca, ya que sólo se gana cuando está confinado a cuatro columnas libres del peón "a" (o "h") que avanza.

72.♔g2 a2 73.♖a3

Y ahora sí que es teóricamente tablas este final, que resulta a la vez muy instructivo y digno de ser sumado a la serie que publicó Cheron.

73...♔c4 74.♖a8

Tablas, pues no es posible evitar los jaques apenas el rey intente sostener el peón de "a2" y devolverle a la torre "ahogada" de "a1" su perdida elasticidad.

UNA PARTIDA MEMORABLE

Pondremos punto final a este largo estudio que sobre los finales de torres y peones hemos realizado.
Pero antes de terminar con el tema hemos querido publicar la famosa partida final del "match" por el campeonato mundial que disputaron Alejandro Alekhine y José Raúl Capablanca en Buenos Aires en 1927, bajo el

auspicio del Club Argentino de Ajedrez. Esa partida ofrece tema variado y práctico para considerar estos finales, tan delicados en su manejo, y permite ver de qué manera Alekhine impone la ventaja de un peón en una posición en la que, frente a Capablanca, la gran mayoría de los maestros sólo hubiera alcanzado la nulidad.

Gambito de Dama (D51)
Buenos Aires, 1927
Blancas: A. Alekhine
Negras: J. R. Capablanca

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♘bd7 5.e3 c6 6.a3 ♗e7 7.♘f3 0-0 8.♗d3 dxc4 9.♗xc4 ♘d5 10.♗xe7 ♕xe7 11.♘e4 ♘5f6 12.♘g3 c5 13.0-0 ♘b6 14.♗a2 cxd4 15.♘xd4 g6 16.♖c1 ♗d7 17.♕e2 ♖ac8 18.e4 e5 19.♘f3 ♔g7 20.h3 h6 21.♕d2!

JUGADA ESTUPENDA

Hemos evitado los comentarios hasta ahora y seremos muy parcos hasta llegar a la posición que a nosotros nos interesa. Pero no podemos sustraernos al deseo de explicar algunas jugadas sutiles que abundan en esta partida, emocionante por su desarrollo y por la trascendencia que tuvo en el desenlace del campeonato.
La ubicación anormal del caballo negro de "b6" sugiere al Dr. Alekhine un plan tendiente a crearle complicaciones a esa pieza por medio de la amenaza ♕a5, que además atacará a un peón desagradable de defender. Obsérvese que la dama desde "a5" también ataca al peón central, que se resiente por la situación del caballo dama fuera de su casilla natural "c6".
La sutileza mayor de esta jugada está en que, en realidad, evita el cambio de las torres, que llevaría a la nulidad, pues si 21...♖xc1 22.♖xc1 ♖c8 23.♖xc8, y si 23...♘xc8, entonces 24.♕c3, atacando al peón "e5", que no podría sostenerse, y si 23...♗xc8, entonces 25.♕a5, que ataca simultáneamente ambos peones.
Tampoco sería réplica satisfactoria; 21...♗c6, por la jugada 22.♘h4!! ♗xe4 23.♕e3, amenazando el alfil, con la amenaza en caso de retirarlo de ♘f5+, ganando la dama. Si 22...♘xe4, entonces sigue 23.♘hf5+ gxf5 24.♘xf5+ ♔f6 25.♕xh6+ ♔xf5 26.g4 mate. Se observará la difícil concepción de la aparentemente anodina jugada de Alekhine.

21...♗e6 22.♗xe6 ♕xe6 23.♕a5 ♘c4 24.♕xa7 ♘xb2

Ahora se inicia una lucha intensa y difícil por la ganancia de material, en la que sale triunfante el doctor Alekhine, pues ganará un peón.

25.♖xc8 ♖xc8 26.♕xb7 ♘c4 27.♕b4 ♖a8 28.♖a1

LA LUCHA POR UN PEÓN

El final se va esbozando. Las blancas fundan todas sus esperanzas de triunfo en el peón libre de la columna "a" y saben también que para imponerlo han de soportar un largo final de torres. El ideal sería un final de damas, pues en estos casos los peones libres alejados del monarca se tornan muy fuertes, pues la dama los apoya y desaloja a la vez a la dama de la zona defensiva, pero esto no lo permitirá Capablanca. En cambio, le conviene eliminar las piezas menores que entorpecen con sus maniobras tácticas el plan general de la lucha.

28...♕c6!

Aparentemente esta jugada sirve para recobrar el peón, pero Capablanca no ha previsto la formidable táctica de Alekhine, en el centro del tablero, que ha de permitirle llegar a un final propicio para su victoria.

29.a4! ♘xe4 30.♘xe5 ♕d6!

Es éste un momento dramático de la partida. Había la noche en que este cotejo se disputaba una extraordinaria emoción en el local del Club Argentino de Ajedrez, pues se presentía que el título de campeón mundial estaba por cambiar de manos. Ambos maestros juegan de la mejor manera, y aún no es claro el resultado de esta lucha por la reconquista del peón.

31.♕xc4 ♕xe5 32.♖e1 ♘d6 33.♕c1 ♕f6 34.♘e4 ♘xe4 35.♖xe4

Y se ha llegado, luego de una apertura instructiva y de un medio juego de alta tensión, al final que deseábamos mostrar. Se trata de un final de dama, torre y peones; pero en potencia se trata de un final de torres. Alekhine sabe que las damas han de cambiarse en algún momento y espera hacerlo cuando pueda colocar su torre detrás del peón libre, única forma de poder imponerlo, al reducir, a medida que el peón avance, la torre enemiga. Será una lucha de torre agresiva contra torre defensiva, pero por ahora es muy difícil lograr esa transformación.

35...♖b8

Capablanca quiere seguir con ...♕b2 para llegar al final con la torre negra detrás del peón que avanza. Pero quizás hubiera sido más prudente 35...♖a5.

36.♖e2 ♖a8 37.♖a2

La torre blanca está detrás del peón, pero, en cambio, éste está muy retrasado. La posición actual sería fuerte si el peón estuviera en la quinta línea.

37...♖a5! 38.♕c7!

CONQUISTANDO LA GRAN DIAGONAL

Muy sutil. Alekhine pone a Capablanca en un desagradable dilema. O se repliega con la torre, lo que permitiría el avance ganador del peón "a", o juega ...♕a6, apoyando a la torre, pero cediendo la gran diagonal que era hasta este momento la base más sólida de la resistencia negra.

38...♕a6 39.♕c3+ ♔h7 40.♖d2

Amenaza ♖d8 y ♖d7 según los casos.

40...♕b6 41.♖d7 ♕b1+ 42.♔h2 ♕b8+ 43.g3 ♖f5 44.♕d4 ♕e8 45.♖d5

Con esto, Alejandro Alekhine se anticipa a la amenaza ...♖xf2+, y, al mismo tiempo, desaloja la torre de la columna "f". No es posible el cambio de torres, porque el peón "a" sería muy fuerte apoyado por la dama. Ganaría fácilmente.

45...♖f3 46.h4

Esto amenaza h5, que debilitaría seriamente el enroque negro, y asimismo ♖d8, pues si ...♖xf2+ seguiría ♕xf2, y no habría jaque perpetuo de las negras, porque el rey iría a "h3".

46...♕h8

Capablanca busca el final de torres que ahora le sería cómodo, pues su torre se colocaría detrás del peón "a".

47.♕b6!

Cediendo la gran diagonal, pero por poco tiempo.

47...♕a1 48.♔g2 ♖f6

Si 48...♖a3, entonces 49.a5, y el peón sería ya muy peligroso.

49.♕d4!

Ahora sí que es bueno el cambio de damas para el blanco, ya que la torre negra no puede colocarse detrás del peón "a".

49...♕xd4 50.♖xd4 ♔g7!

Si 50...♖a6, entonces 51.♔f3, seguido de ♔e4 y ♔d5, imponiendo la mejor ubicación del rey.

51.a5 ♖a6 52.♖d5

Esta es una pérdida de tiempo que Alekhine enmienda rápidamente.

52...♖f6 53.♖d4 ♖a6 54.♖a4

Esta es la posición típica de la torre en estos finales, pues inmoviliza a la torre rival y deja la lucha librada a los reyes.

54...♔f6 55.♔f3 ♔e5 56.♔e3 h5

Capablanca desea evitar que a 56...♔d5 le repliquen con 57.h5, seguido, si 57...gxh5, de 58.♖h4, o si 57...g5, de la eventual entrada del rey, vía "f5". Pero abre una brecha peligrosa.

57.♔d3 ♔d5 58.♔c3 ♔c5 59.♖a2

LA TORRE DETRÁS DEL PEÓN

Ahora se ve la ventaja de la torre detrás del peón, sosteniéndolo. Puede perder tiempo, mientras la torre negra está inmovilizada, pues cualquier jugada que haga avanzará el peón de "a5", que, por otra parte, no puede ser capturado con la colaboración del rey, porque las blancas ganarían el final de reyes por la mayor proximidad de su rey al sector donde los peones actúan.

59...♔b5 60.♔b3 ♔c5 61.♔c3 ♔b5 62.♔d4! ♖d6+ 63.♔e5 ♖e6+ 64.♔f4 ♔a6 65.♔g5 ♖e5+ 66.♔h6 ♖f5 67.f4

Alekhine ha logrado penetrar con el rey sobre los peones rivales y ya se aclara mucho su victoria. Obsérvese la trascendencia que adquiere el movimiento aparentemente prudente de la jugada 56ª de las negras, tendiente a evitar h5. Abrió una vía de acceso cómoda al monarca blanco.

67...♖c5 68.♖a3

Apoyando la base "g3".

68...♖c7 69.♔g7 ♖d7 70.f5

Esto gana, pero era más enérgico primero 70.♔f6!, para seguir luego con el movimiento del texto. Veamos: 70...♖c7 71.f5 gxf5 72.♔xf5 ♖c5+ 73.♔f6 ♖c7 74.♖f3, seguido de ♖f5, etc.

70...gxf5 71.♔h6 f4! 72.gxf4 ♖d5 73.♔g7 ♖f5 74.♖a4 ♔b5 75.♖e4! ♔a6

No 75...♔xa5, por 76.♖e5+.

76.♔h6 ♖xa5

Tampoco salvaría la partida 76...♔b7 o 76...♔a7, por 77.♖e5 ♖xf4 78.♔g5 ♖f1 79.♔xh5 f5 80.♔g5 f4 81.♖f5 f3 82.♔g4, capturando el peón.

77.♖e5 ♖a1 78.♔xh5 ♖g1 79.♖g5 ♖h1 80.♖f5 ♔b6 81.♖xf7 ♔c6 82.♖e7

La partida se suspendió en este momento para abandonar Capablanca al día siguiente. Es claro que nada resta que hacer, porque los dos peones, aun siendo de torre y alfil, se imponen cuando el rey adversario no está delante de los mismos.
Es éste un final magistral que muestra las dificultades que deben vencerse, aun con superioridad de material, para imponerse cuando de torres y peones se trata.

CONCLUSIONES GENERALES

1ª La torre agresiva tiene una ventaja capital sobre la torre defensiva. La iniciativa es así fundamental para buscar la victoria.
2ª La torre que ataca a los peones desde detrás tiene ventaja estratégica muy poderosa, que llega a compensar la desventaja material.
3ª Cuando se lucha contra torre y peón debe colocarse la torre que lucha contra el peón, en la tercera línea (sexta para las negras), para evitar que sea el rey rival y no el peón el primero que ocupe esa línea. Una vez el peón llegue allí, entonces la torre debe partir hacia la octava línea (primera en el caso de las negras) para jaquear al rey por retaguardia, cuando no tiene el expediente de escudarse con el propio peón.
4ª La torre del bando en desventaja debe ubicarse lo más lejos posible del rey que avanza junto con el peón cuando su propio rey está delante o cerca del peón. Tres columnas y tres líneas libres entre ambos es la posición ideal

para evitar cualquier maniobra táctica con el rey, que permita ganar un tiempo.

5ª Para vencer debe tratarse de avanzar en primer lugar con el rey y después con el peón, pero próximos entre sí. Estas posiciones se ganan casi siempre, salvo cuando el rey adversario está justo en la columna donde el peón debe coronarse, o cuando la torre que colabora con el peón ocupa la casilla donde el peón debe colocarse. En estos casos el final es tablas.

6ª Los reyes que están lateralmente separados por sólo una columna del peón que avanza hacen tablas en casi todas las posiciones cuando el peón está retrasado, aun cuando el rey que apoye al peón esté delante de éste; salvo en algunas posiciones en que el peón está en su casilla inicial, por los recursos que ofrece la posibilidad de mover dos pasos el peón que avanza.

7ª Cuando se lucha contra un peón en séptima con el rey delante, el rey adversario debe estar en la segunda o tercera línea y no en la misma horizontal que el rey, para evitar jaques que lo alejen de su posición.

8ª El secreto del triunfo en los finales de torres y peones de tipo práctico estriba en el perfecto conocimiento de los finales de reyes y peones solos.

9ª La séptima línea adquiere gran importancia en los finales de torres y peones. Luego de esta ubicación de las torres, que no siempre es posible, el dominio de la quinta línea es generalmente muy importante, pues en ella hace crisis habitualmente el combate de los peones.

10ª Dos peones de ventaja no bastan para ganar en muchas posiciones cuando se trata de peones "a", "h", "c" o "f", cuando el rey adversario está delante de los peones que avanzan y la torre ataca desde atrás al rey agresor.

ÍNDICE

Prólogo 7

CAPÍTULO I
LA TRANSFORMACIÓN DE LAS AMENAZAS 9

I Cómo se empalman las amenazas 13
II Los puntos de coincidencia de las piezas 19
III Las casillas vinculadas 22
IV La red de amenazas 26

CAPÍTULO II
LA LUCHA DEL ALFIL CONTRA EL CABALLO 31

I Algunas reglas fundamentales 31
II El alfil es superior en las posiciones de peones móviles 35
III Los caballos son superiores en las posiciones de bloqueo 40
IV Cuándo es superior el alfil 45
V Lo que ya sabemos 48
VI La ventaja del alfil en las posiciones abiertas 53
Conclusiones técnicas 55

CAPÍTULO III
LA LUCHA DE CABALLO CON ALFIL CON PEÓN DE VENTAJA 57

I Con un solo peón en el tablero es casi siempre tablas 58
II Algunos finales teóricos a manera de ejercicios 62
III El alfil gana casi siempre con peón de ventaja 66
IV Los finales con ventaja en un famoso ejemplo 70
Conclusiones técnicas 72

CAPÍTULO IV
LA VENTAJA DE DOS ALFILES CONTRA DOS CABALLO O CABALLO Y ALFIL 73

I Sólo en las posiciones de bloqueo los caballos son superiores 76
II Dos alfiles y alfil y caballo 80
III El porqué de nuestra prédica 88
IV Secreto de la simplificación 97
Conclusiones generales 103

CAPÍTULO V
POR QUÉ DEBE ENCERRARSE CON EL NEGRO EL ALFIL DAMA 105

I El alfil suele ser "malo" fuera de la cadena de peones 108
II El alfil dama y la teoría de las aperturas 111
II La experiencia de los planteos modernos 123
Conclusiones técnicas 126

CAPÍTULO VI
LOS ALFILES DE DISTINTO COLOR 128

I La teoría de Philidor 128
II La coordinación de las piezas es vital en ajedrez 133
III Ventaja de tener en juego también una torre 137
Conclusiones 141

CAPÍTULO VII
LA LUCHA DE LA COLUMNA "f" CONTRA EL PUNTO FUERTE "e4" (O "e5") 143

I Tema de planteos conocidos 145
II No debe cederse íntegramente la columna abierta 150
III Lo relativo de las afirmaciones 153
IV La torre en la casilla fuerte de "e4" ("e5") 156
V El punto "d4" ("d5") contra la columna "c" 158
VI Casillas fuerte: pieza centralizada 161
Conclusiones 162

CAPÍTULO VIII
LA CENTRALIZACIÓN DE LA DAMA 163

I El esqueleto de peones, eje del ajedrez 166
II Las dificultades para centrar la dama 167
III Un caballo centralizado suele valer más que una calidad 172
IV Síntesis de lo estudiado 174
V Lo que ya sabemos 178
VI Síntesis de ejemplos 181
Conclusiones 183

CAPÍTULO IX
DOS TORRES CONTRA DAMA 185

I Dos torres son más fuertes que una dama 185
II Es más difícil conducir las dos torres que la dama 188
III La fuerza de las dos torres 190
IV Sólo los errores aleccionan de verdad 201
V A manera de advertencia 208
Conclusiones técnicas 208

CAPÍTULO X.
LOS CAMBIOS DE DAMAS 210

I El peligro de la rutina 215
II Algunas reglas valiosas 220
Conclusiones 226

CAPÍTULO XI

LOS FINALES DE TORRES Y PEONES 227

I La ventaja de la iniciativa 227
II El abuso de empates para evitar riesgos 231
III Resumen de lo estudiado 238
IV La experiencia en finales de partidas 241
V Por qué se desconocen los finales 244
VI La meta de la torre 248
VII No se debe generalizar, pero... 252
VIII Otros tipos de finales con torre y peones 255
Conclusiones generales 261

***Sobre la obra**:*

El Tratado General de Ajedrez de Roberto Grau, constituye un magnífico compendio de la labor de este agudo ajedrecista. Cuatro volúmenes que nos permiten descubrir, de forma sencilla y amena, la esencia del juego, desde las enseñanzas básicas hasta la estrategia superior.

Con esta obra, el lector tiene en sus manos una obra fresca y renovada, aunque fiel al espíritu con que fue concebida.

El Maestro FIDE Daniel Elguezabal Varela ha sido el responsable de llevar a cabo las modificaciones que incorpora: transcripción íntegra al sistema algebraico de notación, sustituyendo al descriptivo anterior, códigos Informator para clasificar las partidas, nombres de aperturas y líneas actualizados. Se han solventado con notas al pie algunos errores tácticos detectados en la obra original.

***Sobre el autor**:*

Roberto Grau fue un estudioso del ajedrez, actividad a la que consagró gran parte de su vida, como periodista, jugador y maestro. Obtuvo el título de Campeón Argentino en 6 oportunidades, y participó en 6 olimpiadas, logrando excelentes resultados

Dirigió las publicaciones "Ajedrez Americano" y "Ajedrez Argentino". Su columna "Frente al Tablero", en el periódico La Nación cautivó a los aficionados de su época. Además de su obra cumbre, "El Tratado General de Ajedrez", escribió La Historia de Ajedrez, Códigos del Ajedrez, Aperturas y Finales, Estrategias del Ajedrez y Cartilla de Ajedrez

En este último tomo de la obra se examinan con detenimiento temas claves de la alta estrategia: la confluencia de los diferentes factores que deciden una partida de ajedrez. Roberto Grau analiza los elementos necesarios para la comprensión de posiciones y para elaboración de planes, aspectos como la lucha entre caballo y alfil, o los secretos de la simplificación. Trata a su vez con especial esmero finales muy habituales en la práctica, fundamentalmente de torres.

Resume los entresijos de la estrategia superior por medio de abundantes ejemplos y demuestra con precisos análisis la veracidad de sus postulados.

9 788492 361250

FRR

EDITORIAL LA CASA DEL AJEDREZ

San Marcos, 41 - 28004 - Madrid

tel 91 5212008 fax 91 5313880

http://www.lacasadelajedrez.com

info@lacasadelajedrez.com